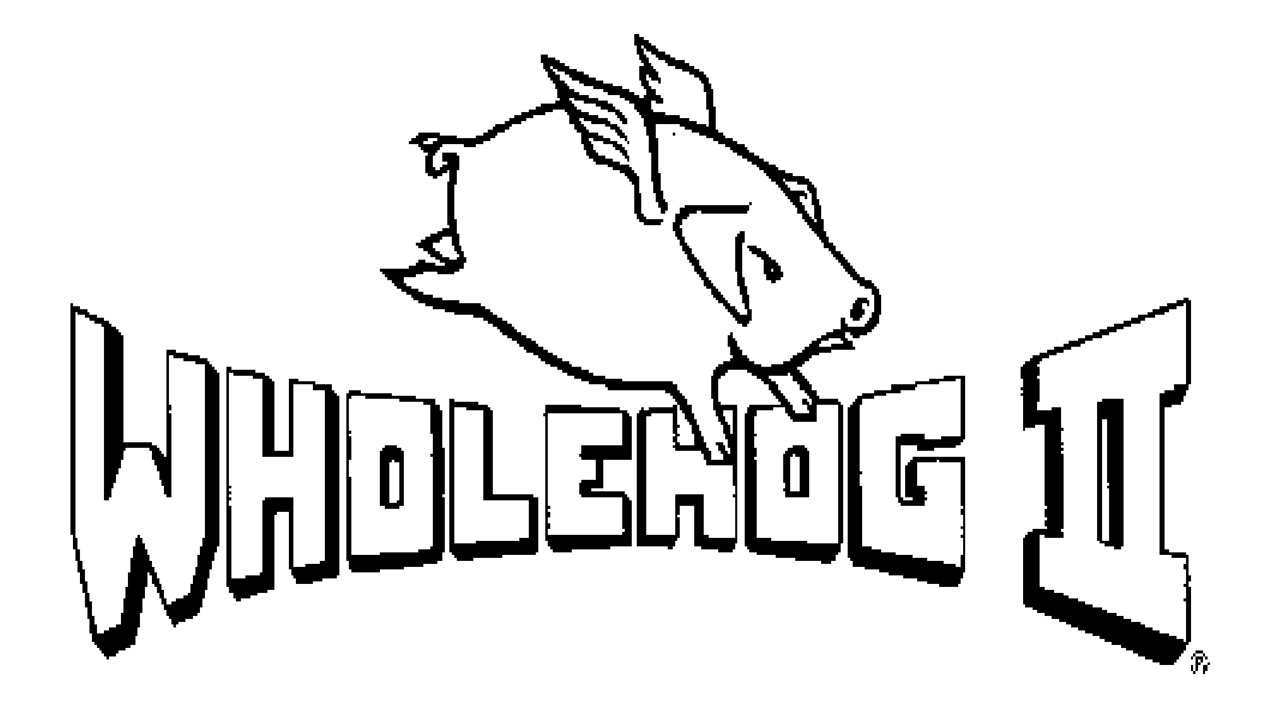


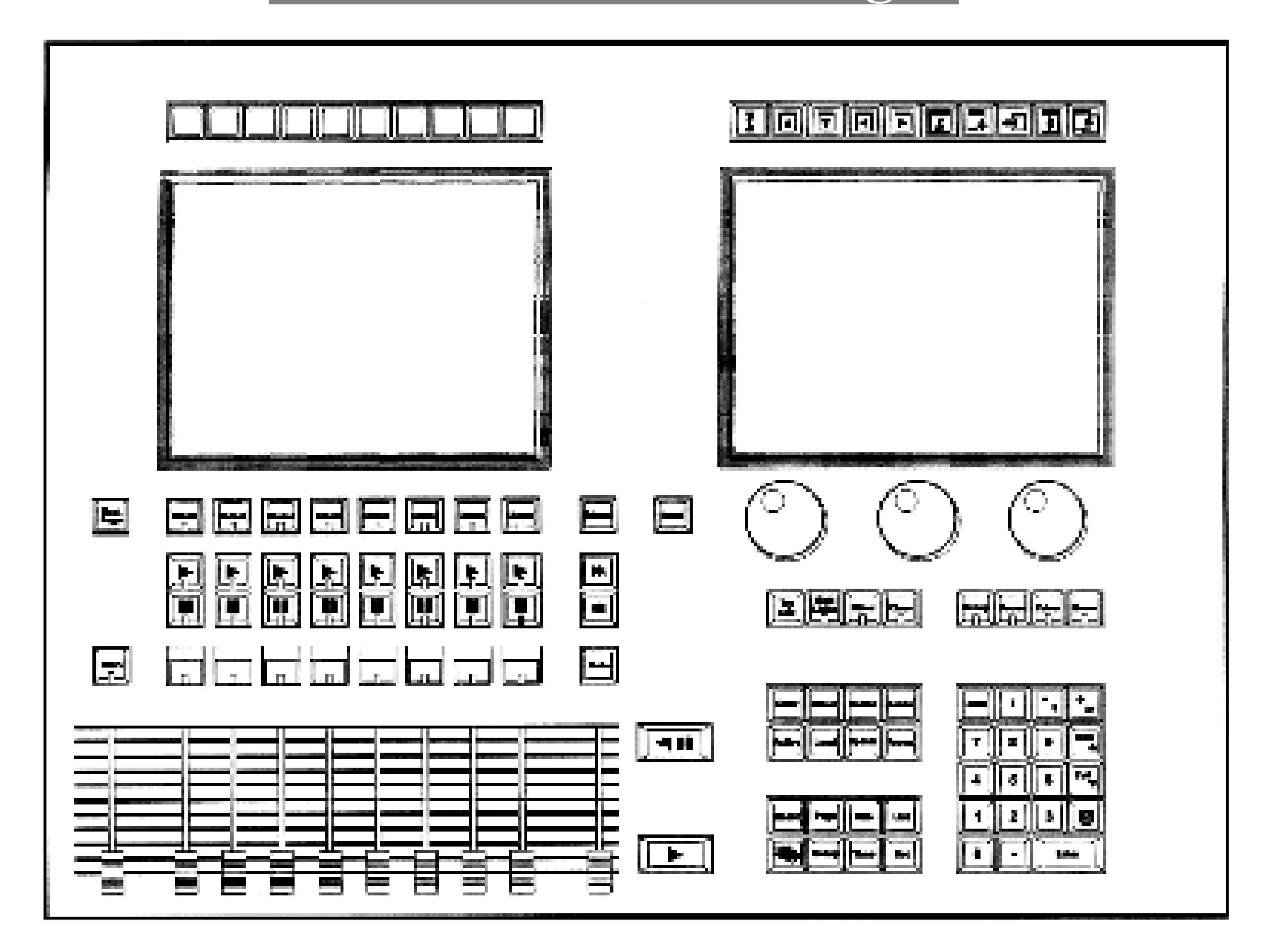
Manual de usuario

Versión 4.0

Featuring the



Bienvenido a Wholehog II



Introducción

La construcción y desarrollo de Wholehog II fue inspirado por las necesidades de los tres sectores del mundo de iluminación: giras, teatro y televisión. A la creciente aceptación de proyectores móviles en teatros y televisiones autónomas, los diseñadores de consolas de iluminación llegaron a la conclusión, que las consolas convencionales están impropias para programación de espectáculos que comparten nuevas tecnologías. Al mismo tiempo a aumentado la cantidad de los proyectores móviles empleados en giras - al modelo teatral – lo que hizo embarazoso programar con las consolas existentes. Además, los diseñadores de iluminación de conciertos, empezaron a utilizar dichos proyectores móviles, en secuencias mas complicadas, requiriendo nuevas posibilidades avanzadas por parte de las consolas.

Para resolver todos esos obstáculos hemos construido una consola bastante flexible e universal con la que podrán ocuparse del espectro entero de iluminación en teatros, televisiones, conciertos u otro tipo de eventos. Siendo tan compleja y avanzada técnicamente, **WHOLEHOG II** es muy simple a la hora de manejarla. Todo esto gracias a que retiene el sistema original WHOLEHOG´s de la programación rápida y acceso a través de un pequeño teclado semejante a los teclados utilizados en consolas de teatro y televisión.

Hemos añadido también un sofisticado software que automatiza complicadas y laboriosas tareas de programación. La WHOLEHOG II utiliza las pantallas táctiles definidas por el usuario, las que permiten configuración de nuestra consola en función de estilo - tipo de programación. Esta equipada con conectores SMPTE, MIDI y DMX.

Apreciación Global

Para Usuarios De Consolas Originales WHOLEHOG
Pese a las diferencias entre **Hog I** e **Hog II**, seguro que te das cuenta, de que la filosofía básica de programar con WHOLEHOG no ha sufrido cambios. La programación sigue desarrollándose alrededor de paletas (o presets), con la novedad, de que ahora la pantalla táctil LCD´s permite acceso simultaneo a mayor numero de ellas. La sección de teclado ha sido enriquecida en nuevas posibilidades, permitiendo hacer casi toda la programación a través de sus teclas.

Almacenamiento de memorias (cue) ha sido cambiado por completo en WHOLEHOG II: ahora en lugar de guardar cada parámetro programado en cada memoria (cue), solo se graban los cambios. Esto significa que cuadro de luces grabado en una cue será seguido - "trackeado" por las cues subsecuentes hasta su cambio explícito. En otros términos, Hog II es una *consola trackeadora* – con el control de seguimiento. A algunos usuarios de consola sin embargo no les pueden gustar las implicaciones de playback a control de seguimiento – tracking. Ellos pueden escoger una opción **non – tracking** (no – rastreando), en la ventana de opciones cuelist.

Para Usuarios De Consolas En Teatro
Hog II ha sido diseñada para ser similar en muchos aspectos a una consola de memoria teatral tradicional. Por ejemplo, las memorias (cues) se programan de manera similar a una consola de teatro; el pequeño teclado da el acceso a los niveles de dimmer, tiempos y números de memorias. Las teclas de edición e operaciones de programación también son muy parecidas. Reproducción utiliza listado de secuencias (cuelist) y secuencias múltiples, e control de tiempo de duración de memoria, con posibilidades de dividir entre tiempos de entrada y salida.

Sin embargo, en algunos aspectos WHOLEHOG II es diferente:

- Las secuencias (cuelist) – una en cada fader – pueden ser ejecutadas al mismo tiempo. Los faders no son los submaster; quiere decir que cada uno tiene la capacidad de total reproducción de su contenido, como en una consola de teatro. (En este manual utilizamos intercambiablemente los términos de fader y Master.) En caso de que hubiera conflicto entre los mismos proyectores (fixtures), u parámetros activos en las secuencias múltiples (múltiple cuelist), entonces la prioridad normalmente esta determinada por los canales LTP (Latest Takes Precedenc) – el ultimo tiene preferencia.

- El *Programador* es la parte de la consola donde se determina los niveles de memorias(cues.) Acumula el toda la información seleccionada de la programación,

hasta que se apriete tecla **Record**. El Programador tiene prioridad sobre la salida de secuencia (cuelist) a menos que apretemos tecla **Blind**.

- Cada uno de los proyectores (fixture), se muestra como un proyector y no como conjunto (grupo) de los canales. Por ejemplo **VL5** es un proyector con seis parámetros, cada uno de ellos controlado independientemente. No es necesario recordar, cuales de los canales de DMX, que parámetros controlan; simplemente se opera con pan, tilt, etc.

- Los parámetros significantes de los proyectores tienen su nombre con su valor predeterminado y nivelado, por ejemplo "Blue" (azul) en lugar de 53%.

- Hay dos tipos de parámetros; **LTP** – (Latest Takes Precedence) él ultimo tiene preferencia y **HTP** – (Highest Takes Precedence), él mas alto tiene preferencia. La mayoría de los parámetros utilizan prioridad LTP. El parámetro de intensidad es el único canal que pueda operar con prioridades **HTP** y **LTP** en diferentes Master y al mismo tiempo.

Para Usuarios De Consolas En Televisión

La versatilidad de la WHOLEHOG II, la hace ideal para su uso en medios de televisión, cuando la elasticidad de su sistema, en situaciones inesperadas es más importante. Puede ejecutar hasta ocho secuencias (cuelist) independientes, cada una cargada en su Master, con su propia señal activa y sus propios tiempos. Utilizando Expansión Wing es posible utilizar hasta 48 secuencias (cuelist.) Si estamos trabajando con los sets, esto nos permite que cada uno de ellos tenga su propia secuencia. Las secuencias (cuelist) podemos copiar rápidamente de la memoria hacia un fader, o todas reemplazar – con un crossfading – con teclear el botón de cambio de pagina. Eso permite un acceso rápido y cambio de orden de nuestra programación.

Potentes funciones, permiten hacer rápidos cambios y actualizaciones de programación; los proyectores (fixtures) pueden tener actualizadas automáticamente las memorias (cues) y presets. A sí mismo, se pueden tomar unas instantáneas (snapshots) para combinar (cuadros de luz – efectos) de las salidas de varias secuencias (cuelist.)También podemos importar paletas, memorias (cues), secuencias (cuelist), de los antiguos shows e incorporarlas en el programa actual.

Para Usuarios De Consolas En Turne

La WHOLEHOG II es un salto de una consola tradicional a la que estuvimos acostumbrados en los turnes, pero se dará cuenta que acceder a un proyector (fixture) en la WHOLEHOG II, es tan simple como alcanzar un fader. También descubrirás rápidamente que la programación de los proyectores móviles es más fácil con esta consola, porque ha sido diseñada en gran parte para ellos.

Las diferencias son iguales, a las consolas de teatro, pero también:

- No hay aquí **preset faders** para acceso directo. En cambio utilizas teclado para seleccionar proyector (fixture) y Paletas, o ruedas de parámetro para elegir a ajustar parámetro necesario de posición, haz (beam), o color.
- Los tiempos que emplea una memoria para hacer un crossfade (fade times) se ajustan cuando usted programa las memorias (cues.) Dentro de la estructura de una memoria cada parámetro tiene su propio tiempo para hacer un cambio completo – crossfade. Es el tiempo que necesitan los canales LTP, para completar su crossfade.
- Los Masters pueden tener control total de una secuencia en vez de controlar una escena individual o un simple chase.

Usando El Manual

Por Donde Empezar
Existen varias formas de acercarse a este manual durante el aprendizaje de WHOLEHOG II. Si eres un operador ocasional – o eres impaciente – al terminar este capitulo, puedes saltar a la sección *Comienzo Rápido* para crear rápidamente tus cuadros de luz. Entonces use el índice para encontrar rápidamente información que deseada. También ay un capitulo llamado *Las Preguntas Mas Frecuentes,* que contiene las respuestas a las cuestiones / problemas mas frecuentes. El capitulo *Mapa De Funciones Del Teclado* resume funciones de las teclas importantes.

Terminología
La WHOLEHOG II utiliza siguientes términos:

Cue Cue informa uno u mas instrumentos sobre los cambios de intensidad, haz de luz (beam), color, e posicionamiento (focus) utilizando tales funciones como retardo (delay) y tiempos de fundido de canal LTP (fade times.) Los técnicos de iluminación de teatro comprenden bien el significado de este termino; los usuarios de WHOLEHOG le conocerán como “escena” (scene) y otros le asociaran con “memoria” (memory) u “cuadro de luz” (look.)

Cuelist La secuencia (cuelist), son las **cues** agrupadas en un orden, para poder ser disparadas una tras otra e incluso simultáneamente. Las cues pueden ser entrelazadas (encadenadas) entre ellas o no. Para los que no asocian bien esta palabra la información, de que **Chase**, es uno de los tipos de secuencia (cuelist.)

Master Master contiene un potenciómetro lineal **Fader** y botones **Go**, **Pause**, **Flash**, e **Choose**. Sirve para almacenar en él las secuencias, que seran posteriormente ejecutadas. En un Master puede correr – ser ejecutada solo una secuencia (cuelist) al mismo tiempo. Las secuencias (cuelist) no están unidas - linkeadas permanentemente a un Master, pueden ser cargadas al otro Master, o guardadas en el directorio de secuencias (Cuelist Directory) sin residir en un Master.

Page Pagina (Page) es un grupo de secuencias (cuelists) cargados en los Master. Las paginas se pueden cambiar, lo que permite utilizar los ocho Masters con muchas secuencias. El numero de los faders se puede ampliar añadiendo el modulo adicional de Expansión Wing.

Parameter Parámetro (Parameter) es el atributo de un proyector (fixture.) Por ejemplo, el proyector PAR tiene solo un atributo: intensidad. Los proyectores móviles, siendo más complejos aparte de intensidad tienen también pan, tilt y normalmente otros parámetros como color y gobo.

ICBF ICBF es la abreviación de Intensidad (**Intensity**), Color (**Colour**), Haz de luz (**Beam**) y Posicionamiento (**Focus.**) Es una manera fácil de seguir guardando los parámetros de un instrumento o un grupo de ellos.

Intensidad (Intensity)	conocido como el nivel de dimmer, o porcentaje.
Color (Colour)	rueda de color, rodillo de gelatina de cambio de color, mezcla de colores RGB.
Haz De Luz (Beam)	especifica forma y calidad de luz, en el se conjuga: gobo, rotación de gobo, enfoque duro o suave, iris y difusor. El Haz abierto (oupen beam) tiene el iris abierto a tope, las cuchillas abiertas, enfoque duro y no tiene difusor.
Posicionamiento (Focus)	también llamado como posición. Indica la colocación de haz de luz en el escenario; al contrario de (optical focus) enfoque óptico.

Palette Paleta (Palette) es un valor de un parámetro - por ejemplo color - guardado, para uno o más proyectores (fixtures.) Una paleta puede ser compartida por diferentes tipos de proyectores (fixtures.) Cambiando una paleta cambia todas las memorias (cues), que utilizan esta paleta. La paleta esta conocida también como preset.

Timing Selección del tiempo (timing) en consola WHOLEHOG II tiene varios elementos;

Tiempo De Cambio (Fade Time)	tiempo en segundos y minutos, que emplea una memoria (cue) para hacer su fundido – crossfade.
Tiempo De Entrada (In Time)	fade time asignado a un instrumento durante lo cual esta subiendo la intensidad.
Tiempo De Salida (Out Time)	fade time asignado a un instrumento durante lo cual esta bajando la intensidad. Por defecto tiempo de entrada es igual al tiempo de salida, mientras el usuario no especifique lo contrario.
Tiempo De Retardo (Delay)	tiempo durante lo cual consola esta esperando para comenzar el crossfade cues.

Tiempo De Espera (Wait)	tiempo transcurrido, desde momento que se apretó tecla **GO** para ejecutar una memoria hasta que comience ejecución de memoria (cue.)
Trayectoria (Path)	tipo de cambio (crossfade) utilizado por una memoria (cue), o un proyector (fixture.) "Path" es conocido como curva o perfil de dimmer.
Reset Caliente (Warm Start)	Cuando la consola se apaga por accidente, volvamos apagarla y encenderla utilizando botón de encendido. Esto dejara parte de show en el escritorio.
Reset Frió (Cold Start)	Para resetear el escritorio utilizamos botón azul. Esto borra la memoria por completo y quita el show de escritorio.

Los símbolos y convenciones de Texto utilizados en este Manual.
Para indicar diferentes acciones, se utilizo en este manual diferentes fuentes de letras.

Esta fuente en negrita esta asociada con los botones del teclado de nuestra consola.

Esta fuente esta asociada con los botones de las pantallas táctiles y con el texto que aparece en ellas.

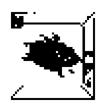


La información especialmente importante aparecerá en un marco doble con una campana.

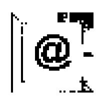


La información útil para usuarios de WHOLEHOG II aparecerá en un marco simple.

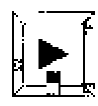
Símbolos En Los Botones
Algunos de los botones de la consola WHOLEHOG II tienen símbolos en lugar de las palabras. Sus significados esta explicado a continuación.



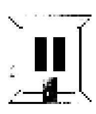
El Cerdo Volador (Flying Pig) es como una tecla shift – mayúscula. Se utiliza con otros botones. Es conocida como **Cerdo** – **PIG** y es utilizada como la tecla de Manzana en los ordenadores Macintosh. Mientras la utilizamos en conjunto con otra tecla, debemos mantenerla presionada la PIG.



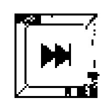
La tecla @ significa **a – at** y es utilizada para patchear o dar nivel a través del teclado.



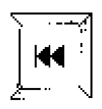
Triangulo dirigido hacia derecha significa **Adelante** – **Go.** Es utilizado para reproducción de secuencias cuelist.



Tecla con dos barras verticales significa **Pausa** – **Pause**. Esa tecla utilizamos para parar la reproducción del contenido de un Master.

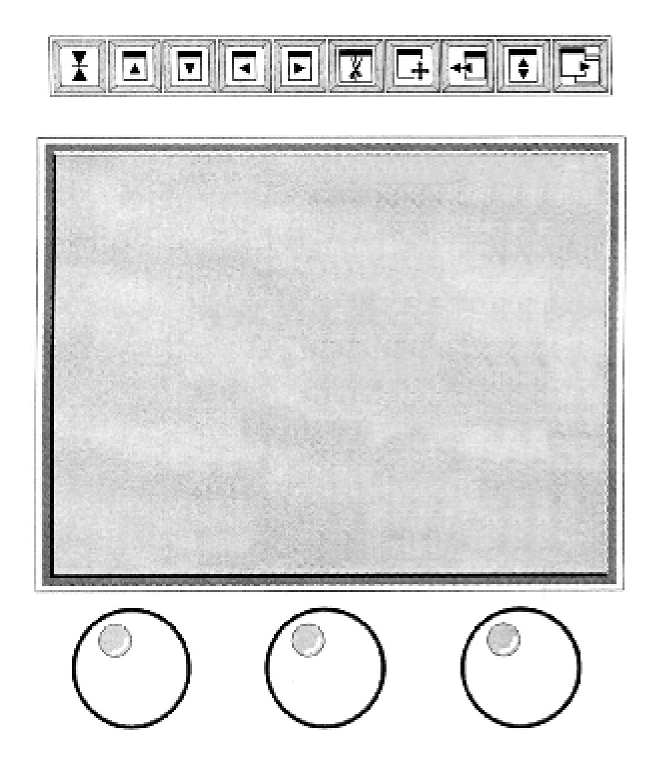


El botón con dos triángulos dirigidos hacia derecha significa **Salte Adelante** – **Skip Forward**.



Dos triángulos dirigidos hacia izquierda significan **Salte Atrás** – **Skip Back**.

Utilizando Pantallas Táctiles



Las pantallas táctiles, es uno de los elementos más importantes de operar con el sistema WHOLEHOG II, por lo que se merecen una mención especial. Mayor parte de programación puede ser realizada directamente en las pantallas táctiles de cristal liquido LCD (Liquid Cristal Display.) Siendo pantallas LCD, tienen que ser tratadas con mucho cuidado, para asegurar su larga duración.

Unas palabras sobre mantenimiento y utilización de las pantallas táctiles:

- No utilice objetos afilados para tocar con ellos las pantallas. Si no quiere hacerlo con sus dedos, podría utilizar un puntero especial para pantallas táctiles, o la goma de borrar de un lápiz.
- No exponer las LCD´s a luz directa solar. El contacto con ella provoca que las pantallas oscurecen por lo que dejan de ser utilizables hasta que se enfríen. En el caso de que ocurriera, para poder acceder a los displays, aconsejamos utilización de unos monitores externos y un ratón Microsoft compatible.
- Igual que a los LCD´s, también al ratón ay que protegerlo de luz directa solar.
- La temperatura de trabajo de las LCD´s es entre 0 y 45 grados de Celsius, que equivale a (32 – 113 grados de Fahrenheit.)
- La consola emitirá una señal sonora cuando usted apriete correctamente el botón de LCD. El pitido sonoro será diferente, si usted apriete botón errado – equivocado. Si usted apretara botón correctamente, pero diferente botón se estará activando, la pantalla táctil necesitara ser calibrada.

Calibración De La Pantalla Táctil
Los ajustes de calibración serán memorizados por la propia consola y no precisan una especial atención. Para recalibrar podemos presionar tecla **Enter** durante arranque de su consola, o presionar **Recalib Touch** en el menú Panel de Control (Control Panel.) Entonces toque la esquina superior izquierda y inferior derecha de cada una de las pantallas táctiles LCD.
Presione **Enter** para terminar.

Ajustando El Contraste
Antes de comenzar trabajo, para conseguir mejor visibilidad de contenido de las LCD**,** podemos ajustar su contraste. Para realizar esta operación presione tecla **Setup** y después girando la rueda derecha de parámetros ajustamos contraste de pantalla derecha. La rueda del medio ajusta contraste de pantalla izquierda.

Deshabilitando Pantallas Táctiles
A un la pantalla táctil funcione perfectamente, es posible que en algunas ocasiones será necesario su apagado. Para ello;

1. Desplaza puntero de ratón a la pantalla táctil.
2. Pulsando a la vez botón **Setup** y botón derecho del ratón, enciende u apaga la pantalla táctil LCD.

Resolviendo Problemas

Si aparecen problemas durante uso de la WHOLEHOG II, la solución para su resolución podrá encontrar en varias partes de este libro de instrucciones. Si habrá dudas con respecto a una función, podrá utilizar *Tablas De Respuestas* o *El Índice* para la información deseada. Por si no supiera dónde buscar soluciones a sus problemas o su consola actúa extrañamente, mire él capitulo *Preguntas Más Frecuentes.*

Caídas De Sistema
Como en cualquier caso de un producto basado en un software, en algunas ocasiones ocurren las caídas – bloqueo de dicho software; aun que nosotros ponemos todo reesfuerzo, para que esto suceda con menos frecuencia, no podemos garantizar a 100% a que no pase. A sí mismo pedimos ayuda y agradecemos su colaboración, llame nos e informe sobre todo tipo de problemas con el software.

Ay dos tipos de bloqueo – caída de sistema:

- Cuando ocurre el error fatal, en la pantalla LCD derecha aparecerá mensaje **I´m sorry. I´ve croaked**. Por favor apunte mensaje entero y lo que usted estaba haciendo en el momento cuando se colgó el sistema. Por ejemplo: “ 1. Intentaba editar la secuencia (cuelist.) 2. La secuencia estaba en la pagina de plantilla.

- Si aparezca el error de programa, en la pantalla aparecerá un manojo de información. Línea superior del mensaje, comenzará **Fault at**, en segunda línea del texto aparecerá **Trace** con varios números. Por favor, apunta en orden todos los números de la línea **Trace** y manda los a nosotros junto con la descripción de lo que estaba haciendo, antes de que se colgase el sistema.

En el caso de que se bloquee su consola intente ponerla en marcha haciendo reset frió. Para ello apriete el botón azul Reset, que esta situado en la parte trasera de su consola.

Errores De Software.
Abecés la consola se comporta de una manera extraña, pero no se bloquea. Por ejemplo usted podría encontrar un botón, que no funcione en algunas circunstancias, pero fuera de ellas funciona normal. Esto es un "bicho", un error en el software. La única manera de luchar contra estos errores, es que ustedes nos informen sobre ellos. A sí podemos localizarlos y corregirlos.

Modo De Informar Sobre Bloqueos De Sistema Y Errores De Software.
Los errores que aparezcan anótalos de siguiente manera:

Informo:	Su nombre y apellido.
Referente a:	Si esta informando sobre mas de un error, numérelos.
Versión de software:	El numero de versión de su software encontrara en línea de titulo en el Panel De Control.
El numero de software:	También lo encontrara en el Panel De Control.
Fecha:	
Si error es repetible:	Serias capaz de volver a reproducir el mismo problema?
Descripción:	Los pasos que dio para recetar el sistema y si es posible, que es lo que izo para que el problema ocurriera.

La información mande a su proveedor, o si lo hace en ingles, directamente al fabricante:
Fax. +44 (20) 8579 8469 e-mail support @ flyingpig.com.

Actualización De Software

Constantemente estamos actualizando y enriqueciendo software de la WHOLEHOG II, para que nuestros clientes tengan a el acceso rápido a través de Internet. Ampliamos las bibliotecas de proyectores (fixtures) ya existentes e de las novedades que acaban de salir al mercado.
Merece la pena revisar la pagina interactiva de Flying Pig. Las versiones de software aparecen en dos modos: Beta – versión de prueba, que sirve para testear el software entre los usuarios, antes de sacar su versión completa al mercado. Las versiones Beta, no deberían ser utilizadas por usted en los trabajos que realice.
Versión Completa – es una versión beta, pero ya testeada y aprobada - garantizada por el fabricante.



Por si tiene pensado instalar nueva versión de software, seria bueno hacer copia de seguridad, de nuestro show.

Actualización es muy fácil de realizar.

1. Inserte el disquete con nuevo software en la ranura de disquetera.
2. Presione botón azul Reset en la parte trasera de nuestra consola, mientras mantiene pulsada tecla **Enter** en el teclado.
3. Después de aparecer menú en la pantalla LCD, presione 3, **Load New Software**.

Utilización De Ayuda Adicional.
Si tiene cualquier duda sobre la consola, ponga sé en contacto con su distribuidor o con el fabricante. Las oficinas de Flying Pig están en Londres y de High End System en Estados Unidos.

E – mail support @ flyingpig.com
Inglaterra +44 (20) 8579 5665
America +1 (800) 890 8989

Comienzo Rapido

Este capitulo explica de una manera global funcionamiento – modo de operar con la consola WHOLEHOG II. Encontrara aquí mínimo de informaciones imprescindibles, para preparación de consola, programación de memorias (cues) y su posterior reproducción. Este capitulo es bastante corto; para comprender y aprender funcionamiento completo de la consola comience leer a partir del siguiente capitulo.

Preparación

Preparación De Consola

1. Conecte teclado, ratón, trackball y monitores (en caso de que baya utilizarlos) en la parte trasera de la consola. Todas las entradas están perfectamente marcadas. Las mangueras de señal de DMX, conecte en los puertos de 1 al 4.
2. Conecte el cable de alimentación de mesa y encienda la mesa con el interruptor.

3. Si en la ventana de comienzo pondrá **No show in memory**, presione **New Show**.
4. Abre Panel De Control – Control Panel, donde informaras a la consola sobre los periféricos conectados a ella:
   Presione botón **Setup** (en el teclado de la consola) y después presione **Control Panel** (en la pantalla táctil.)
5. Una vez allí seleccione los periféricos externos (teclado, ratón, monitores) conectados a la WHOLEHOG II.
6. Cierre la ventana.

Selección De Proyectores (Fixtures) Utilizados

1. Abre la ventana Patch, presionando botón **Setup** en el teclado y después **Patch** en la barra de herramientas en LCD.

2. Presione **Add Fixtures** para ver lista de los proyectores (fixtures) disponibles.

3. Seleccione el modelo necesario presionando su botón en la pantalla táctil. También puede utilizar, las teclas del cursor en el pequeño teclado (ellas comparten teclas **-**, **+**, **Thru** y **Full**) o también **Page Up** y **Page Down** para desplazar la ventanilla de selección hacia arriba o hacia abajo.

4. Presione **Set** y utilice el teclado para inscribir nuevo valor (por ejemplo 24), dentro de la ventanilla de edición, que apareció.

5. Pulse **Enter**.

6. Repite él miso proceso para cada modelo de proyector (fixture) utilizado. En el resto de esta sección suponemos, que han sido seleccionados varios proyectores móviles – moving lights.)

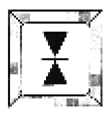
7. Presione **Okay** para regresar a la ventana Patch.

Patch De Proyectores (Fixtures)

1. Presione botón **Group** (en el teclado de la consola) para vascular – conectar el listado de proyectores seleccionados por usted.
2. Presione la salida (output), al cual tiene que ser conectado el proyector seleccionado. Su color cambiara a gris.
3. Seleccione dirección – address para los canales de mesa;
   tecleando **1 Thru 24 @ 1 Enter** patchea unidades de 1 al 24 empezando primer direccionamiento de DMX por el 1.

Creación De Paletas
La función Auto Menu permite creación de paletas normales - tipo standard para los proyectores seleccionados por usted.

1. Presione **Auto Menus** en la barra superior de herramientas patch en el campo **Generate Menus** y Hog II las generara automáticamente.



2. Presione en el teclado botón **Close** (mostrado a la izquierda) para cerrar la ventana Patch.

3. Presione tecla **Palettes** situada en la pantalla táctil izquierda, en su esquina izquierda superior, para ver resultado de creación de paletas.

Programación De Memorias (Cue)

Selección De Proyectores (Fixtures)

1. Seleccione grupo de proyectores presionando botón en la ventana Group, o podrá seleccionar proyectores de manera individual uno a uno marcando los en el teclado. Seleccione diferentes tipos presionando tecla **Group** en el teclado de la consola y después tocándolo en la barra de herramientas en la pantalla táctil.

Selección De Intensidad

1. Teclee **@ Full.** Esto hará que los proyectores (fixtures) previamente seleccionados, lucirán con intensidad 100%.

Si no quiere, que sus proyectores luzcan con toda su intensidad, introduzca a través del teclado otro nivel – porcentaje. Por ejemplo teclee **@ 65 Enter** para programar la intensidad a 65 %. Siempre, que el nivel elegido será diferente al 100%, después de haberlo tecleado, tendrá que presionar la tecla **Enter**.

Selección De Posición (Focus)
Si tiene seleccionados proyectores móviles (movin lights), prosiga adelante y dirija – coloque sus proyectores.

1. Escriba **1 Enter** para seleccionar primer proyector en su grupo.

2. Dirija haz de luz – pan y tilt – moviendo las ruedas (central y derecha) de parámetros.

3. Para seleccionar siguiente proyector presione en el teclado botón **Next**.

Color (Colour)

1. Seleccione todos proyectores, de forma que la selección de color se aplique a todos ellos. La manera más rápida; presione **Select** en la pantalla LCD y después **All** en la barra de herramientas.

2. Seleccione paleta de color apretándolo en la ventana **Colour Window**. Las paletas ligeramente coloreadas no pueden ser utilizadas por el grupo con el que usted esta trabajando.
   Alternativamente presione en el teclado botón **Colour** y selecciona color deseado con la rueda de parámetros.

Haz De Luz (Beam)
Los parámetros de haz de luz (Beam), se cambian simplemente como los de colores.

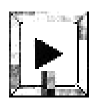
Grabación De Memoria – Record the Cue

Una vez creado en el programador cuadro de luces (look), puede grabarlo fácilmente como una cue.
Para grabar Cue 1 en el primer Playback Master;

1. Presione tecla **Record**.
2. Apriete botón **Choose** situado sobre Playback Master 1.

Si no va a grabar mas cues, presione botón **Clear** situado en el teclado de la consola, para vaciar el contenido e impedir una reproducción equivoca. También puede ocultar temporalmente contenido del programador, apretando en el teclado botón **Blind**.

Reproducción De Memoria – Playback the Cue



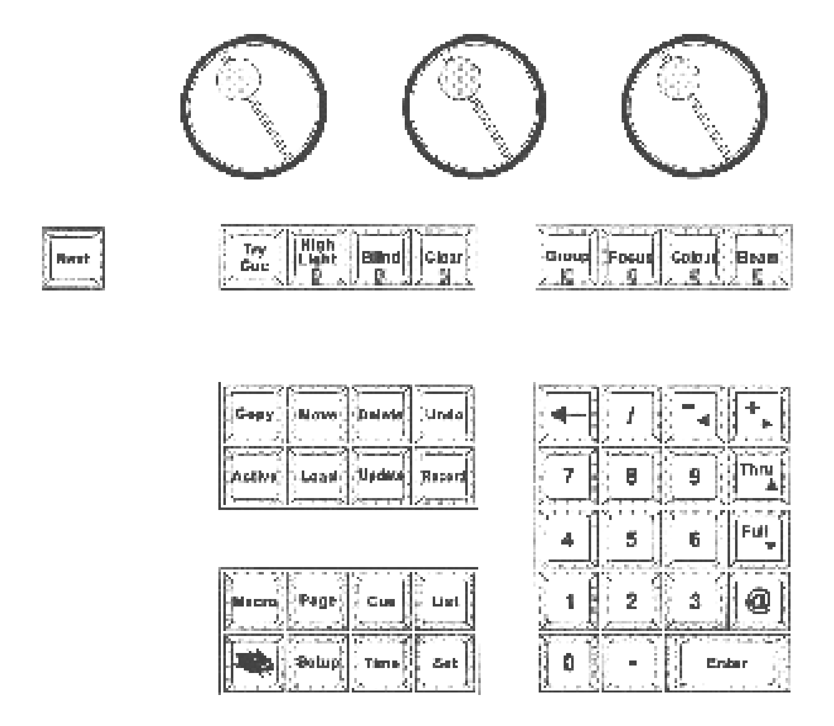
Apriete botón **GO** (que aparece a la izquierda), situado en la consola sobre Playback Master 1, para reproducir su contenido, en este caso Cue 1. El botón **Pause** situado debajo del botón **GO**, sirve para parar reproducción de la memoria.
Para desconectar la secuencia (cuelist), primero presione tecla **Choose** correspondiente al fader 1, para seleccionarlo y después apriete tecla **Release**.

Descripción De Consola

Este capitulo contiene descripción de las tres principales partes de la consola:

el programador (Programmer), los masters de reproducción (Playback Master) y displays, como también los periféricos conectados a la mesa.

Programador - Programmer



El programador es donde usted:

- Selecciona proyectores para patchear e introducir su direccionamiento.
- Selecciona proyectores para programar, utilizando el pequeño teclado numérico o botones del grupo.
- Ajusta niveles utilizando ruedas de parámetros o botones paletas, para crear en escena cuadros de luces, o para grabarlos en sus propias paletas.
- Ajusta y asigna valores de tiempos para convertir su cuadro de luz en una cue compleja.
- Graba cues en cuelist.
- Copia, mueve, añade, quita o actualiza memorias (cues)
- Aparca y testea canales de DMX.

En la parte superior del programador están ubicadas tres ruedas de parámetros. Ellas permiten regulación de todos los parámetros de proyectores - fixtures. Pueden ser utilizadas para cambiar los valores de Pan y Tilt, para mezclar colores, e cambiar gobos.
En la parte inferior dela pantalla derecha LCD tiene barra de ruedas de parámetros, donde se marca para que sirva cada rueda.

Intensity Full	Pan Downstage	Tilt Downstage

El área de la pantalla, justo encima de cada dela rueda, muestra que parámetro esta controlado y su valor actual. Cuatro botones debajo de las ruedas – **Group**, **Focus**, **Clour** y **Beam** sirven para cambio de tipo de parámetro regulado con las ruedas. El acceso rápido a grupos y paletas obtenemos tecleando él numero después de presionar uno de estos botones, por ejemplo – **Group 6 Enter**.

En la parte baja de la pantalla derecha esta *línea de los comandos*, donde se muestra listado de los últimos botones tecleados, lo que es un método cómodo de seguir la programación. Antes de teclear **Enter** puede retroceder dentro de línea de los comandos utilizando botón de flecha hacia tras, para cambiar su contenido.

En conjunto con el programador se utilizan varias ventanas, por ejemplo:

- Palette menus – menú de paletas
- Group menus – menú de grupos
- Time editor – editor de tiempos
- Effects Engine – procesador de efectos

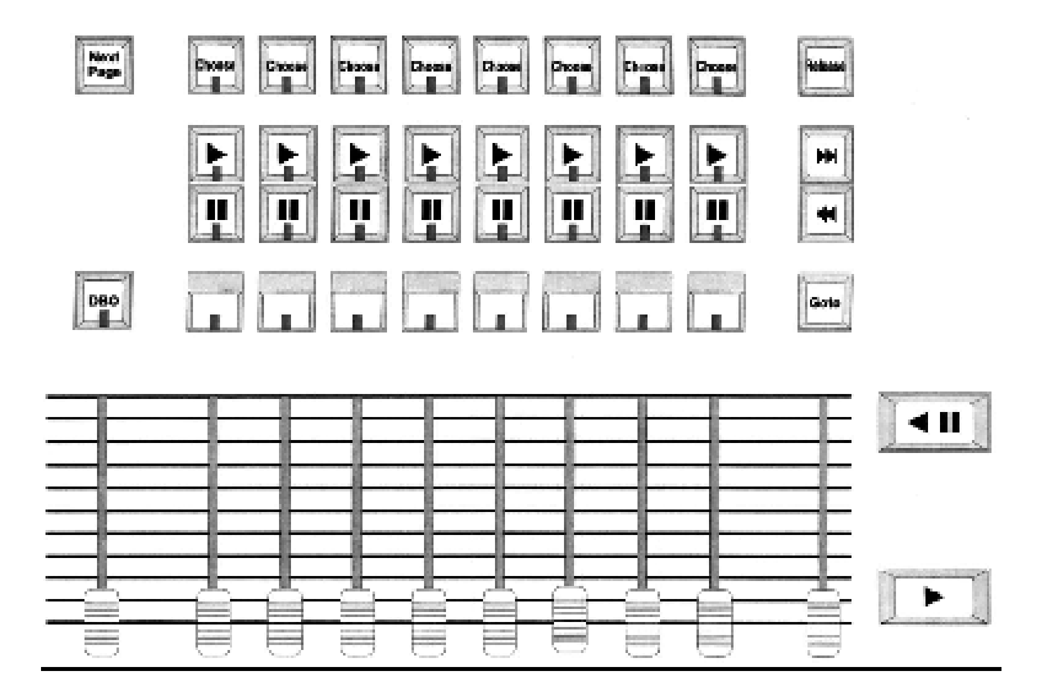
Barras De Herramientas

En la parte superior de la pantalla derecha se encuentra larga, rectangular ventana llamada barra de herramientas – **Toolbar**. La ventana contiene 10 botones, que funcionan de modo similar a las teclas convencionales en una consola. La diferencia esta en que, las funciones de las teclas en la **Toolbar**, cambian dependiendo de la situación. Si por ejemplo esta grabando una memoria (cue), en la barra de herramientas estarán desplegadas opciones de grabación. La barra de herramientas predefinida, se presenta de siguiente forma:



Otras barras de herramientas aparecen dependiendo de la situación. Barra de herramientas Fixture Selection (selección del proyector) muestra proyectores seleccionados, utilizados en la consola. Barra de herramientas Recording Options (opciones de grabación) aparece, aparece ala hora de grabar cues. Estas y otras barras de herramientas se describe mas adelante en las correspondientes secciones.

Masters De Reproducción – Playback Masters



Sección de reproducción consiste de:

- Ocho Masters: fader y botón inferior, **Flash**, controlan niveles de intensidad. Dos botones del medio, **Go** y **Pause** llevan control de funcionamiento de cuelist. La tecla **Choose,** situada por encima de las dos anteriores selecciona su Master para edición y su linkeo con el control Central.
  El indicador azul LED se enciende en el momento de *seleccionar* el Master.

- Control central: los largos botones de **Go** y **Pause** funcionan del mismo modo que los pequeños botones **Go** y **Pause** situados por encima de los fader; **Relase** libera – quita cuadros de luces (en masters) de escenario; **Skip Up** y **Skip Down**, mueve hacia arriba y hacia abajo la secuencia (cuelist) sin utilizar tiempos; el botón **Goto** con el numero de memoria (cue number) comienza ejecutar la secuencia (cuelist) a partir de esta memoria; el fader situado debajo del botón **Goto**, sirve para hacer un crossfader manual entre las memorias designadas al manual.

- Grand Master. El fader y el botón **DBO** situado por encima de el, tienen control global del nivel de intensidad.

Durante la programación es posible grabar una memoria cue, en cualquiera de los ocho master de reproducción (playback master.) Por defecto el programador graba las memorias en el master seleccionado.

Directorio De Secuencias (Cuelist Directory) y Paginas
Ocho secuencias (cuelist) pueden ser activadas a la vez y controladas independientemente con sus propios playback master cada una. Sin embargo las secuencias no están permanentemente atadas a los master de reproducción - playback master. Ellas pueden moverse o pueden ser reemplazadas por diferentes cuelist. Cada secuencia (cuelist) es visible en la ventana del directorio de secuencias (Cuelist Directory), de donde puede ser movida a cualquier master. Las paginas (Page) recuerdan – memorizan que secuencia (cuelist) esta asignada a que master; cambiando de pagina puede instantáneamente mover diferentes secuencias a sus ocho masters.

Ventanas y Displays

Innumerables ventanas y displays muestran detallada información sobre proyectores (fixtures), memorias (cues), secuencias (cuelist) así como opciones de control. Las ventanas funcionan igual que las de los ordenadores Macintosh o PC y pueden tener variables dimensiones e pueden ser movibles según sus necesidades. Contrario a la mayoría de ordenadores WHOLEHOG II tiene cuatro pantallas independientes (separadas) – dos pantallas táctiles incorporadas dentro de la consola y dos pantallas externas - monitores opcionales. Cada ventana puede ser desplazada – arrastrada a cualquiera de las pantallas y puede tener dimensiones variables, lo que permite tener cuatro ventanas diferentes en un display a la vez.
Las ventanas son utilizadas para tener acceso y control, prácticamente de todo en nuestra consola, incluyendo:

Programación - Programming

Tipo de Selección	- Type Selection
Grupo	- Group
Posición	- Position
Color	- Colour
Haz de Luz	- Beam
Selección del Tiempo	- Timing
Procesador de Efectos / Biblioteca	- Effects Engine/Library

Reproducción – Playback

Secuencia	- Cuelist
Opciones de Secuencia	- Cue List Options
Directorio de Secuencia	- Cue List Directory
Paginas	- Pages
Mandos de Entrada	- Input Controls
Mandos de Control de Tiempo Codificado	- Timecode Controls

Preparación – Setup

Patch - Patch
Panel de Control - Control Panel
Cambio de Shows - Change Shows

Regeneración - Feedback

Contenido de Programador - Programer Contents
Salida a Escena - Stage Output
Contenido de Secuencias - Cue List Contents
Niveles de Intensidad - Intensity Levels

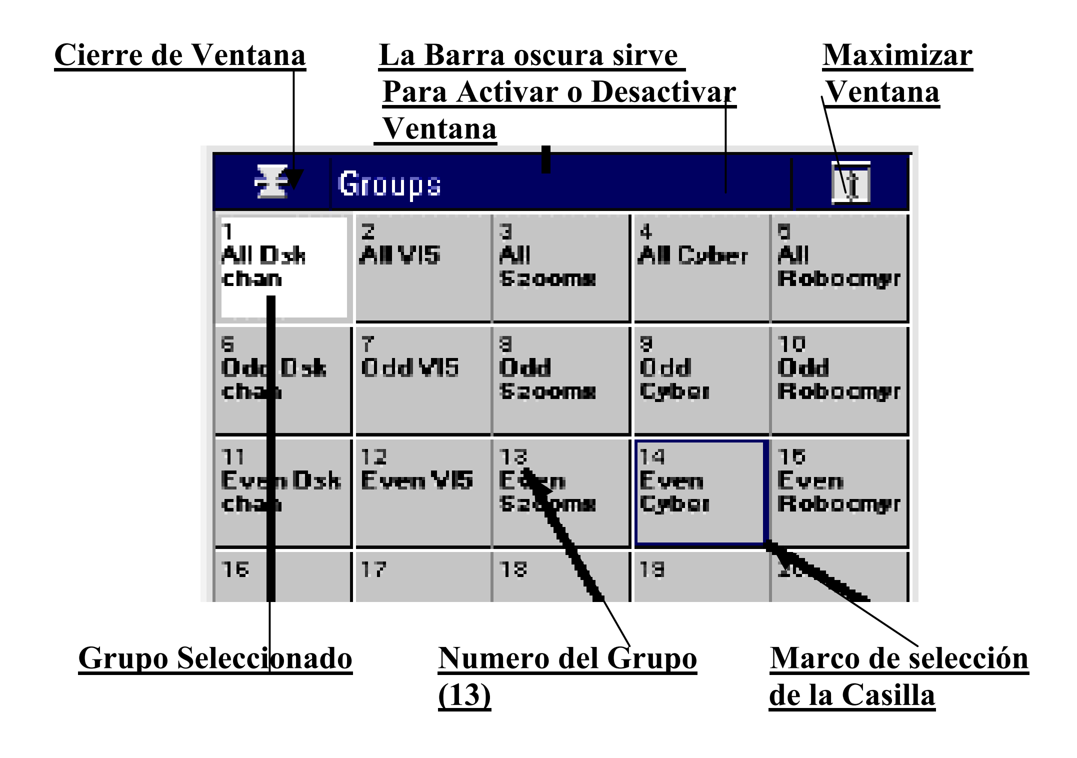
Como abrir Ventanas

Las ventanas se abren presionando botón en la pantalla táctil, o manteniendo pulsado botón **PIG** mientras tecleamos pertinente función. Por ejemplo, **PIG** mas **Group** abre la ventana grupos.

Una ventana pertenece abierta hasta su cierre. Podemos tener abiertas cualquier cantidad de ventanas al mismo tiempo, aun que algunas de ellas pueden estar tapadas por las otras. Para verlas de nuevo (a las que están tapadas), apriete de nuevo el botón de la función (por ejemplo **Focus**.)

Como Activar una Ventana

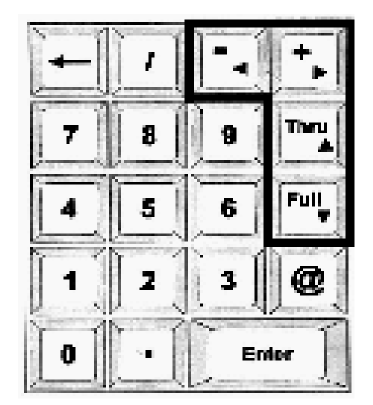
Después de abrir una nueva ventana, ella se activa, indicándolo con una barra oscura a lo largo de su borde superior. La ventana activa puede ser controlada con los comandos desde el teclado. Para activar cualquier otra ventana (presente en la pantalla), presione cualquier punto dentro de ella. Si usted toca solo la barra en la parte superior de la ventana, la activara sin haber seleccionado ninguna de sus funciones. Para hacerlo vuelve a presionar el botón correspondiente a una función.



Como Seleccionar Opciones dentro de La Ventana
Para seleccionar un botón dentro de una ventana en una de las pantallas táctiles LCD, presiónelo con el dedo. La ventana se hará activa.
Cuando la ventana esta activada utilice los botones con flechas (situadas en las teclas **-**, **+**, **Thru** y **Full**) para desplazar *el marco de selección de la casilla* dentro del área de la ventana. Dependiendo de la ventana, las teclas **Set** o **Enter** (del teclado de la consola) seleccionan opciones para su uso o modificación.

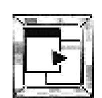


Si la línea de comandos tiene alguna información, las teclas de cursor dejan de funcionar - dando salida a -, +, Thru, y Ful. Para limpiar línea de los comandos presione Clear y vulva a intentar.



- Desplazamiento hacia izquierda
+ Desplazamiento hacia derecha
Thru Desplazamiento hacia arriba
Full Desplazamiento hacia abajo

Como Seleccionar Opciones en Los Monitores Externos
Para seleccionar cualquier cosa en los monitores externos hay que utilizar el teclado y el ratón.
Haciendo clic, con el botón derecho del ratón desplazamos cursor del ratón de una ventana a otra. El botón izquierdo del ratón selecciona opciones en las pantallas de los monitores.

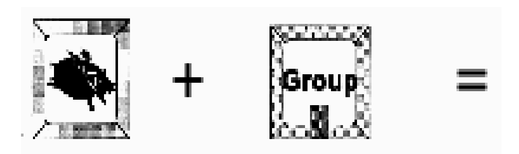


El botón Seleccionador de Ventana – Window Select sirve para pasar entre las pantallas (de una a la otra) y activar en ellas la ventana mas alta, empezando por el monitor externo Nr. 1. Presionando con este botón a la vez la tecla **PIG** podrá activar siguientes ventanas en el mismo display.

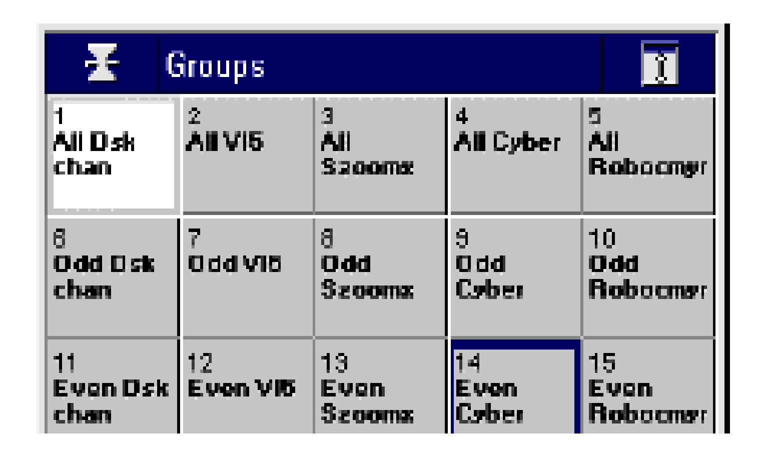
Preparando Conjuntos (Vistas) De Ventanas – Setting Up Views

Por que las ventanas son uno de los puntos centrales a la hora de utilizar la Hog II, merece la pena emplear un poco de tiempo, para preparar sus conjuntos, cuales vistas dan acceso rápido a herramientas de programación y regeneración de pantallas. Aun que con la consola se le entrega con varios juegos de ventanas preparados previamente, cuales pueden servir como punto de partida, un operador experimentado puede todavía optimizar sus propios conjuntos de ventanas, antes de comenzar la programación.

Para abrir la ventana, presione y mantenga pulsada tecla **PIG**, con ella pulse botón de la función, la que quieras ver en la pantalla. Por ejemplo, si quieres ver en la pantalla la ventana de Grupo (Group window), presione **PIG** y manteniéndola pulsada, teclee botón **Group**.

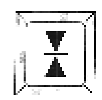


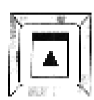
En la pantalla derecha LCD aparecerá siguiente imagen de ventana:

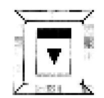


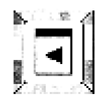
Si la ventana esta vacía, es muy probable que a la hora de patchear se le olvido presionar **Auto Menus** en la pantalla táctil.
Abre alguna de otras ventanas de programación: Focus, Colour, y Beam. Esas ventanas se abren de misma manera que la ventana Group: presione **Pig** y el botón de función. Coloque las ventanas para que ellas se queden ubicadas de manera que quiere verlas. Apretando el botón de vista (**Viev**) en la pantalla táctil, agrega las ventanas contenidas a la vista a las ventanas de conjunto de la pantalla. Apretando botón **Viev** mientras esta sosteniendo tecla **PIG** reemplaza las ventanas presentes actualmente en la pantalla, por las ventanas guardadas en el conjunto. El orden de (profundidad) situación de las ventanas se guarda en el conjunto. Después las ventanas se revocan en la misma orden.
Dentro de la ventana de panel de control existen opciones, cuales pueden ser utilizadas para alterar el modo de guardar y revocar los conjuntos. **Save Visible** significa, que mientras esta guardando conjunto (vista) del escritorio, solo se guardaran las ventanas visibles.
Si la opción de **Recall Visible** esta activada y esta revocado conjunto (vista) de pantalla del escritorio, todas las ventanas que no serán visibles, quedaran cerradas.

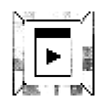
Desplazando las Ventanas y Cambiando sus Dimensiones
Las ventanas pueden ser desplazadas e incluso pueden ser cambiadas sus dimensiones, a través de los botones Window Control, ubicados sobre la pantalla LCD derecha. Estos botones están duplicados por los botones de las funciones de F1 a F10 en la parte superior de un teclado externo.
Antes de desplazar y colocar una ventana asegúrese, que este activada (lo que es visible en forma de una barra oscura en la parte superior de dicha ventana.) Si la ventana no estuviera activada toque su barra superior. Entonces escoja una de las opciones:

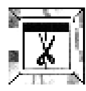

Cierra (**Close**) la ventana.

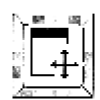

Pagina arriba (**Page Up**), o con el botón **PIG** presionado desplaza hacia arriba por una línea.

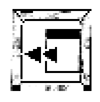

Pagina abajo (**Page Down**), o con el botón PIG presionado desplaza hacia abajo por una línea.
Es posible desplazarse por una ventana sosteniendo tecla **Setup** y girando la rueda izquierda de parámetro.

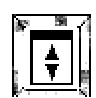

Pagina hacia izquierda (**Page Left**.)


Pagina hacia derecha (**Page Right**.)


Divide la ventana activada en dos partes (**Split**.) Es útil a la hora de mirar dos partes diferentes de la misma ventana al mismo tiempo, o para bloquear una mitad de la ventana en una secuencia particular.


Cambia la ventana (**Toggle**) a través de uno de 9 posibles tamaños y posiciones dentro de una pantalla de despliegue.


Shuffle – desplaza la ventana hacia la siguiente pantalla de despliegue. El desplazamiento tiene siguiente orden: pantalla LCD derecha, pantalla LCD izquierda, monitor externo 1, monitor externo 2.


Maximize – maximiza temporalmente tamaño de la ventana, o vuelve a su tamaño anterior.

Memorizando Un Conjunto (Vista) De Pantalla – Saving a View
Si ha aceptado y le gusta el conjunto (la vista del display), que preparo utilizando los botones de pantalla (window buttons), puede guardar View (la vista) bajo uno de los botones View que están situados en la parte superior de la pantalla izquierda LCD.

1. Presione en el teclado de la consola botón **Setup**.
2. Presione **Save View** en el menú que apareció en la pantalla táctil. Los botones View se harán oscuros.
3. Escoge el botón Viev donde va a memorizar su conjunto (vista.)
4. Presione tecla **Set**. Introduzca el nombre para su conjunto (vista), como "SHOW."

Los botones view tendrán este aspecto:



En cualquier momento, cuando va a querer obtener acceso a su nuevo conjunto (vista) de pantalla, presione simplemente tecla view con su nombre, en este caso "SHOW."

Tenga presente que las opciones de la ventana – como **Track Current** dentro de la ventana de la Secuencia (Cuelist) y elección de tipo de proyector (Fixture Type) dentro de la ventana Salida (Output) – serán guardadas junto con el conjunto (vista.) De esta manera la ventana será idéntica a la hora de su siguiente abertura.



Antes de construir otros conjuntos (vistas) recuerde cerrar las ventanas de los conjuntos anteriores, por que serán también grabados (incluidos) en nuevos conjuntos (vistas) de pantalla.

Anulando los Conjuntos (Vistas) De Pantallas – Deleting a View
Simplemente grabe un nuevo conjunto (vista) encima del anterior y entonces renómbrelo.

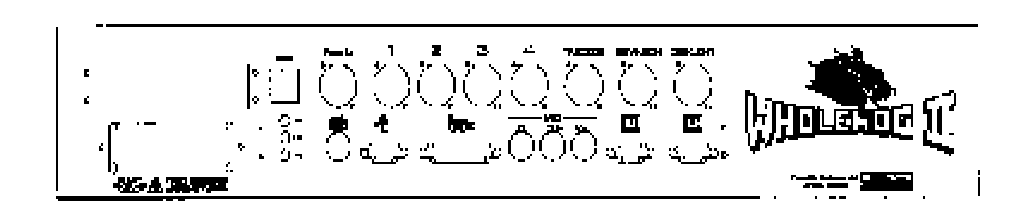


Este capitulo abarca preparación de consola para programar. En general esta operación contiene cuatro pasos:

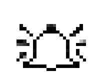
1. Conecte juntos todos los accesorios, cables y la consola.
2. Seleccione tipos de los fixtures utilizados.
3. Patche los fixtures.
4. Prepare conjuntos (vistas) de ventanas. Este paso es opcional.

Preparación De Consola – Set Up the Console

Primero conecta teclado, ratón, trackball, y monitores a sus correspondientes conectores en la parte trasera de la consola. Las líneas de DMX, deberían estar conectadas a los puertos de 1 al 4. Estos cuatro puertos llevan nombre de salidas de DMX. Cuatro salidas multiplicadas por 512 canales cada una, equivalen a **2048 canales de control** de consola. Es posible añadir otros 1536 canales, utilizando los módulos Overdrive boxes.

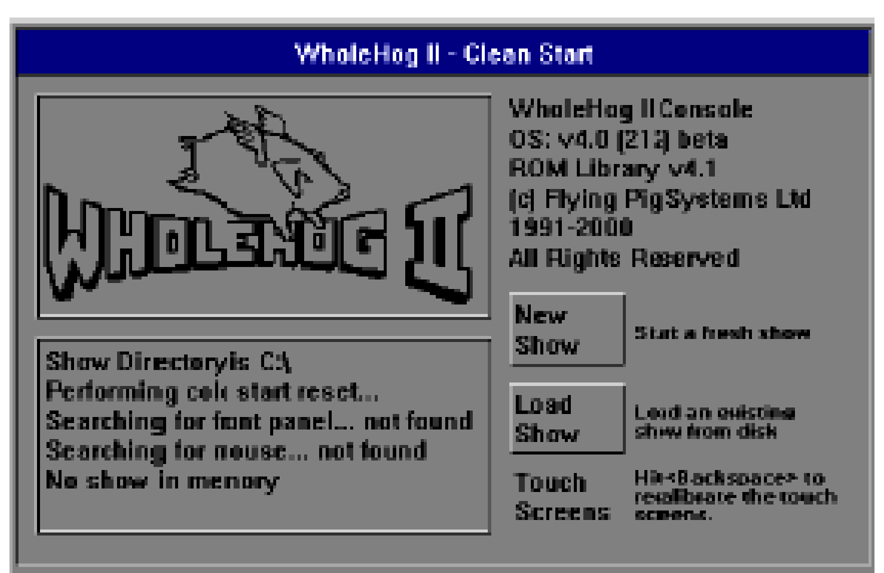


Conecte el cable de alimentación fijándose que si su toma tenga tierra y que si esta es la misma que la de los proyectores.



Como en otros sistemas DMX, la consola y los proyectores, o la consola y el modulo de bufefer aislado (espliter) tienen que tener la misma toma de tierra (la misma fuente de alimentación), caso contrario puede haber problemas de señal.

Ahora puede conectar alimentación de la consola. Si ay muestra de programación dentro de la memoria, la consola esta lista para su uso inmediato. En la pantalla táctil aparecerá **Show loaded**.



Si la memoria esta bacía (lo que puede ocurrir cuando la batería interna esta descargada) en la pantalla LCD en la ventana de comienzo aparecerá **No show in memory** y los botones **New Show** y **Load Show**.

Apriete **New Show** en la pantalla táctil en al ventana de comienzo para crear una programación desde principio.

Calibración y Ajuste De Contraste

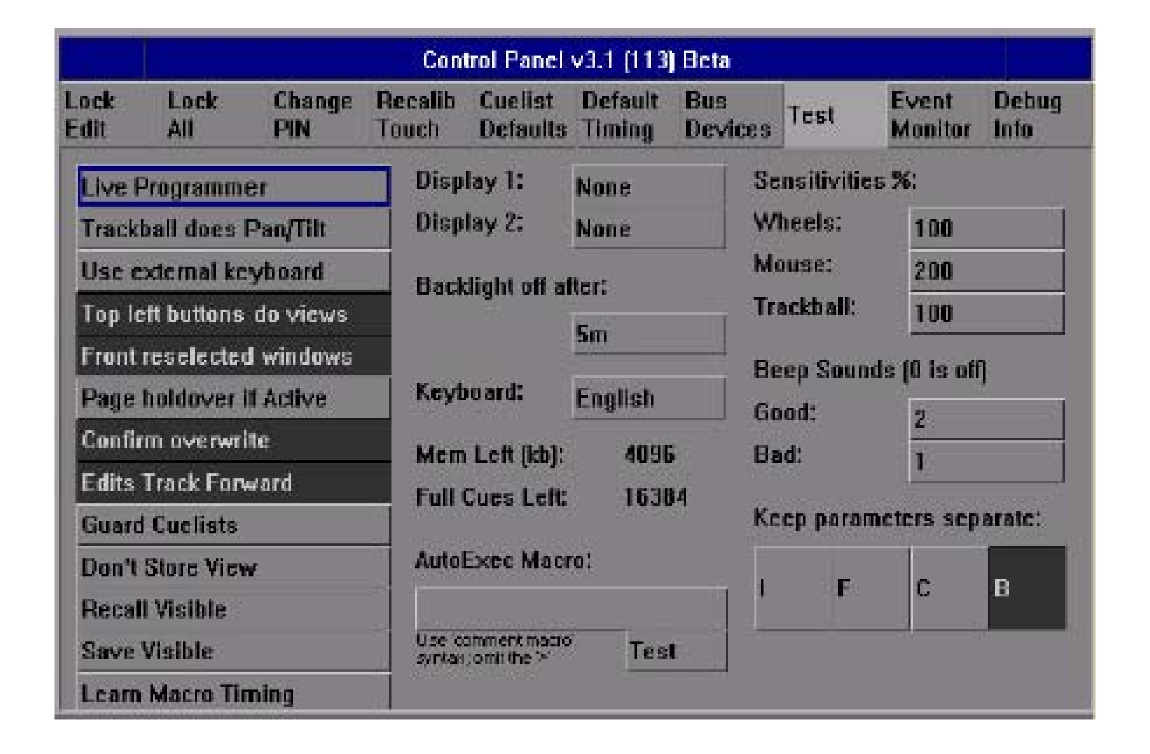
Cada vez que cargas a la consola un show desde un disquete, la consola te da posibilidad de calibración de las pantallas táctiles LCD. En general no es necesario hacerlo. Sin embargo si las teclas en las pantallas táctiles no responden correctamente, calibre las pantallas según las indicaciones en el capitulo de **Utilizando Pantallas Táctiles** (Pág.8 – 9)

Si no ves bien la pantalla, puede ser preciso ajuste de su contraste. Para ello:

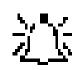
1. Presione botón **Setup** en el teclado de la consola.
2. Rotando la rueda derecha de parámetros ajuste la pantalla derecha y con la rueda del medio ajuste el contraste de la pantalla izquierda.

Preparación De Accesorios – Setup Accsessories

Por que los accesorios son opcionales, hay que informar a la consola sobre, cual de ellos esta conectado a ella. Esta operación realiza desde panel de control – *Control Panel*. El acceso a el obtendrá presionando botón **Setup** en el teclado de consola y posteriormente el **Control Panel** en la pantalla táctil.



Monitores Externos
Si tienes conectados a la consola los monitores externos, deberías especificar la resolución para cada uno de ellos en sus correspondientes celdas de la ventana de *Control Panel*.
Escoge una celda correspondiente a su monitor y teclee botón **Set** en el teclado de la consola para poder ver listado de las resoluciones disponibles (640 x 480, 600 x 800 y 1024 x 768.)



Es importante el ajuste correcto de la frecuencia de los monitores externos. Al contrario algunos de los modelos de los monitores pueden ser dañados al recibir una frecuencia incorrecta.

Raton / Manipulator – Mouse / Trackball
Antes de enchufar la consola, asegúrese, que el ratón, o trackball están correctamente conectados. En el caso de que quisiera utilizarlos para controlar Pan y Tilt de los proyectores móviles, en la pantalla LCD, dentro de la ventana de *Control Panel*, presione la celda **Trackball does Pan / Tilt**, para que cambie su color a gris oscuro.

Teclado – Keyboard
Si esta utilizando con su WHOLEHOG II un teclado externo, en la ventana de *Control Panel*, presione la celda **Use external keyboard** y escoge una zona lingüística. Para seleccionar la zona presione en la ventana de *Control Panel* celda **Keyboard**: y después tecla **Set**, que permitirá escoger zona deseada con las teclas del cursor.

Resto de las funciones del panel de control no es esencial a la hora de comenzar uso de la consola y serán descritas en él capitulo *Ajuste De Consola Hacia Sus Necesidades – Customization.*

Selección y Patch De Fixtures – Fixture Selection and Patching

Abre la ventana Patch presionando botón **Setup** situado en el teclado de la consola y después **Patch** en la barra de herramientas. Una vez lo ha hecho, se dará cuenta de que la barra de herramientas ha cambiado para mostrar las funciones de patch.

Patch

Add Fixtures | Edit Fixtures | Auto Menus | Over Drive | Output 1 | Absolute Address | View... | Scroll <>

1 DMX Output (start code 0)
Next free address: 25
1 Desk chan #1
2 Desk chan #2
3 Desk chan #3
4 Desk chan #4
5 Desk chan #5
6 Desk chan #6
7 Desk chan #7
8 Desk chan #8
9 Desk chan #9
10 Desk chan #10
11 Desk chan #11
12 Desk chan #12
13 Desk chan #13
14 Desk chan #14
15 Desk chan #15
16 Desk chan #16
17 Desk chan #17
18 Desk chan #18
19 Desk chan #19
20 Desk chan #20
21 Desk chan #21
22 Desk chan #22
23 Desk chan #23
24 Desk chan #24
End of Patch

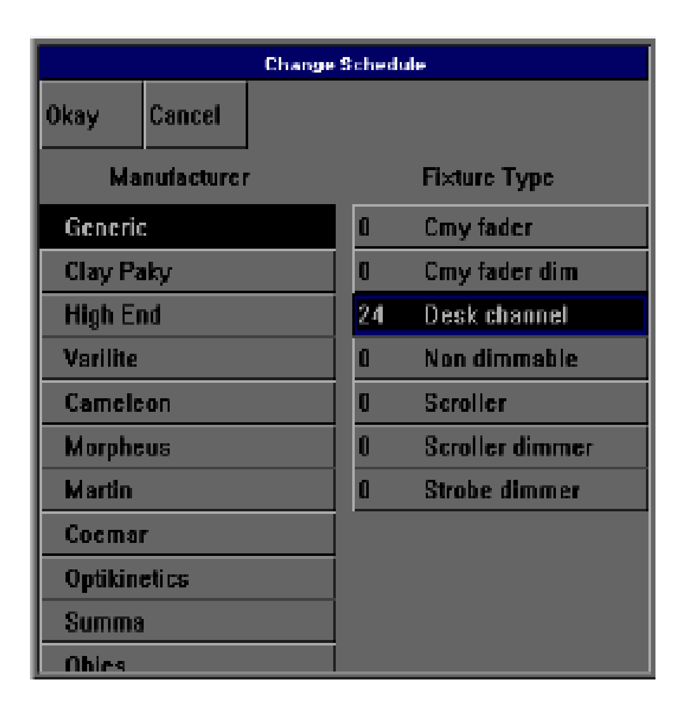
2 DMX Output (start code 0)
Next free address: 67
1 VL5 m3 #1 Intensity...
2 VL5 m3 #2 Intensity...
3 VL5 m3 #3 Intensity...
4 VL5 m3 #4 Intensity...
5 VL5 m3 #5 Intensity...
6 VL5 m3 #6 Intensity...
7 VL5 m3 #1 Pan...
17 VL5 m3 #2 Pan...
27 VL5 m3 #3 Pan...
37 VL5 m3 #4 Pan...
47 VL5 m3 #5 Pan...
57 VL5 m3 #6 Pan...
End of Patch

3 DMX Output (start code 0)
Next free address: 253
1 Gscanhpe #1
13 Gscanhpe #2
25 Gscanhpe #3
37 Gscanhpe #4
49 Gscanhpe #5
61 Gscanhpe #6
73 Studio57 #1
89 Studio57 #2
105 Studio57 #3
121 Studio57 #4
137 Studio57 #5
153 Studio57 #6
169 Mac500 #1
183 Mac500 #2
197 Mac500 #3
211 Mac500 #4
225 Mac500 #5
239 Mac500 #6
End of Patch

4 DMX Output (
Next free address:
End of Patch

Fixture Part... | Unpatch | Reduce To % | Park At | Unpark

Añadir Proyectores al Listado – Adding Fixtures to the Schedule
Después de abrir la ventana Patch, informe a la consola cuantos aparatos (fixtures) vas a utilizar y de que tipo.



1. Presione dentro de la ventana Patch celda **Add fixtures** para ver listado de proyectores disponibles. Se abrirá la ventana Change Schedule.
2. Selecciona tipo del fixture presionando su nombre en la pantalla táctil. Desplázate por la pantalla con las teclas del cursor (**-**, **+**, **Thru**, **Full**), o con las teclas **Page Up** y **Page Down**.
3. Presione botón **Set** en el teclado de la consola para cambio de 0 al numero de los proyectores utilizados. Con el teclado numérico inscribe nuevo valor dentro de la casilla que aparecerá.
4. Presione **Enter**.
5. Repite el mismo procedimiento para cada tipo de los fixtures utilizados.
6. Presione en la ventana Change Schedule **Okay** para volver a la ventana Patch.

Todos proyectores aparecidos en el listado (Schedule), se encuentran en la biblioteca de proyectores – *Fixture Library,* que tiene personalidades para la mayoría de los fixtures multíparametros.
Si no pudieras encontrar un tipo concreto de proyector, comprueba los catálogos en el disquete, o construye uno nuevo. Las informaciones sobre ello encontraran en *Fixture Library Appendix.*
Los ejemplos utilizados en esta instrucción utilizan siguiente listado de fixtures. Puedes también preparar uno propio y utilizarlo adelante.

24 Canales De Consola para instrumentos convencionales
6 Vari – Lite VL5
6 High End Studio Color
6 Martin MAC 500
6 Clay Paky Golden Scan HPE



Recuerda: Canal De Consola (Desk Channel) es él termino que nosotros utilizamos para un proyector de un solo parámetro que controla intensidad. Puede ser patcheado a uno o más direcciones de DMX. Lo importante es entender, que un Canal De Consola no es la misma cosa que un canal de DMX (una dirección de DMX.)

Patcheo De Proyectores (Fixtures)
Si ya elegiste los fixtures al utilizar, podrás patchearles. Después – al terminar de patchear, la ventana de Patch, se parecerá a una mostrada al comienzo de esta sección.

Primero seleccione tipos de instrumentos para patchear. Siempre deberías seleccionar los proyectores de esta manera, no solo para patchear. Patcheo de instrumentos es un proceso de tres fases:

1. Cambia tipo del proyector al correcto, al que has elegido. Presione **Group** y después presione en la barra de herramientas botón de proyector apropiado.



2. Inscriba **1 Thru 24** para seleccionar 24 canales de consola.
3. Inscriba **@ 1 Enter** para patchear los 24 canales consecutivos de consola a los canales de 1 al 24 de la primera salida de DMX.

Cuando la ventana de Patch esta abierta, la tecla **@** significa "patchea a dirección", en lugar de normal "fijar la intensidad al......... %"



Constantemente controla línea de los comandos para poder rastrear (controlar) lo que estas patcheando.

Patcheo Múltiple – Patching Múltiple Times
Varios proyectores pueden ser patcheados al mismo tiempo, al mismo canal de la consola. Si por ejemplo introduzca **11 @ 200 Enter**, adjudicara canal 11 de la consola al canal 200 de DMX de la salida actual, además de su primera situación patcheada.
Después de introducir **2 @ 301 + 305 Enter** canal 2 de la consola quedara patcheado a las direcciones 301 y 305.

Patcheo A Diferentes Salidas – Patching To A Different Output
Cada proyector puede ser patcheado a cualquiera de las cuatro salidas. Cada vez que utilicemos tecla **@** patchearemos a la salida actual –*current output*, indicada en la ventana por un fondo oscuro. Para cambiar la salida actual a cualquier otra, presione su correspondiente botón de salida de DMX dentro de la ventana Patch.

Si no puede ver a las cuatro salidas de DMX en la pantalla, utilice botón **Scrol < >** (situado en la barra de herramientas de la ventana Patch) para desplazarse de un lado a otro.

Patcheo De Proyectores (Fixtures) Tipo VL5s – Patching Split Fixtures like VL5s
Este es el procedimiento de patchear VL5´s a la siguiente salida de DMX (numero 2.) Presione salida Nr. 2 como salida actual. El color de fondo de esta salida cambiara a gris oscuro confirmando el cambio.
VL5 es diferente a la mayoría de los fixtures, por que tiene que ser patcheado dos veces: una vez para la intensidad y segunda vez para otros parámetros. Presione botón **Fixture**

Part (situado en la barra inferior de herramientas dentro de la ventana Patch), para poder pasar de una a otra parte del proyector. Línea de comandos en el display le permitirá saber exactamente que parte de aparato esta patcheando.

Para patchear VL5:

1. Presione **Group** y después en la pantalla táctil presione VL5.
2. Introduce con el teclado de la consola **1 Thru 6 @ 1 Enter**. Esto hará, que las intensidades de los seis VL5´s se patchearan a los canales de 1 al 6.
3. Presione **Fixture Part** para seleccionar otros parámetros a patchear.
4. Introduce desde teclado **1 Thru 6 @ Enter** para patchear resto de parámetros.

Esto hará que resto de los parámetros (de los seis proyectores VL5), sé patchearan automáticamente en una orden correcta.
No es necesario patchear los individualmente.

Patchea ahora resto de los proyectores a la salida Nr. 3.

Patchea los Golden Scans @ 1.
Patchea los Studio Colors @ 73.
Patchea los MAC 500s @ 169.



Dentro de la línea Next free address **arriba de cada salida patcheada, puedes comprobar la siguiente dirección (address) al que puedes patchear siguiente proyector (fixture.)**

Quitar Proyectores De Patch – Clearing Fixtures from the Patch
Para eliminar los proyectores (fixtures) del patch:

1. Seleccione los proyectores - de la misma manera cuando comenzabas su patcheo.
2. Seleccione la salida de la que quieres quitar les.
3. Presione botón **Unpatch** situado en la barra inferior de herramientas dentro de la ventana Patch. Eso quitara a los aparatos seleccionados de la salida a la que estaban patcheados.

Para quitar total contenido de una salida presione **Unpatch** sin tener seleccionado ningún aparato (por ejemplo después de presionar **Clear**.)

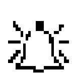
Para quitar solo una posición del patch de un proyector (fixture) patcheado a la múltiple dirección de DMX, introduzca numero del proyector seguido por **@** y localización de donde lo quiere quitar: por ejemplo **1 @ 25** que quitara el proyector 1 de la dirección (address) 25.

Auto Menús
Un buen método para construir paletas normales para los proyectores utilizados por usted es utilización de la función Auto Menu. Aun que las paletas creadas con esta función no pueden cubrir todas sus necesidades, ellas proporcionaran a usted una buena base para empezar la programación.

Solo presione **Auto Menus** en la barra superior de herramientas dentro de la ventana Patch, seguido por **Generate Menus** y la Hog 2 las generara automáticamente.
Lo mejor que haga esto solo una vez, después de ajustar todo el listado de los proyectores (fixtures) utilizados por usted.

Guardando y Cargando Grabación – Saving and Loading Shows

Para evitar la potencial perdida de su programación, se aconseja periódica salvación de datos después de cada sesión de programación. El show debe de estar guardado en los disquetes 3,5¨ 1.4 MB HD, formateados para IBM PC y utilizados por la mayoría de los PC.
Los disquetes pueden ser formateados por la propia consola a través de la ventana Change Show.



Importante: Siempre guarda sus shows en los disquetes. Haga lo con mucha frecuencia, incluso a lo largo de la programación y después de haber finalizado la grabación. Aconsejamos de tener varios juegos de disquetes con las copias del show grabado.

Guardando Programación – Saving shows
Para salvar y guardar la programación en un disquete:

1. Presione **Setup** en el teclado de la consola.
2. Inserte disquete en la estación de disquetes. Si no ha sido previamente formateado la consola lo hará automáticamente.
3. Presione **Save Show**.
4. Presione **Okay** en la celda de confirmación.

Memoria RAM Mantenida Con Bteria – Battery-Backed RAM
La memoria RAM de la consola esta mantenida con una batería interna. Si por casualidad pierda alimentación, su programación será conservada. La batería mantiene su carga durante unos pocos días y si esta completamente cargada. Para cargarla deje la consola encendida, durante unos días.

Programación Básica

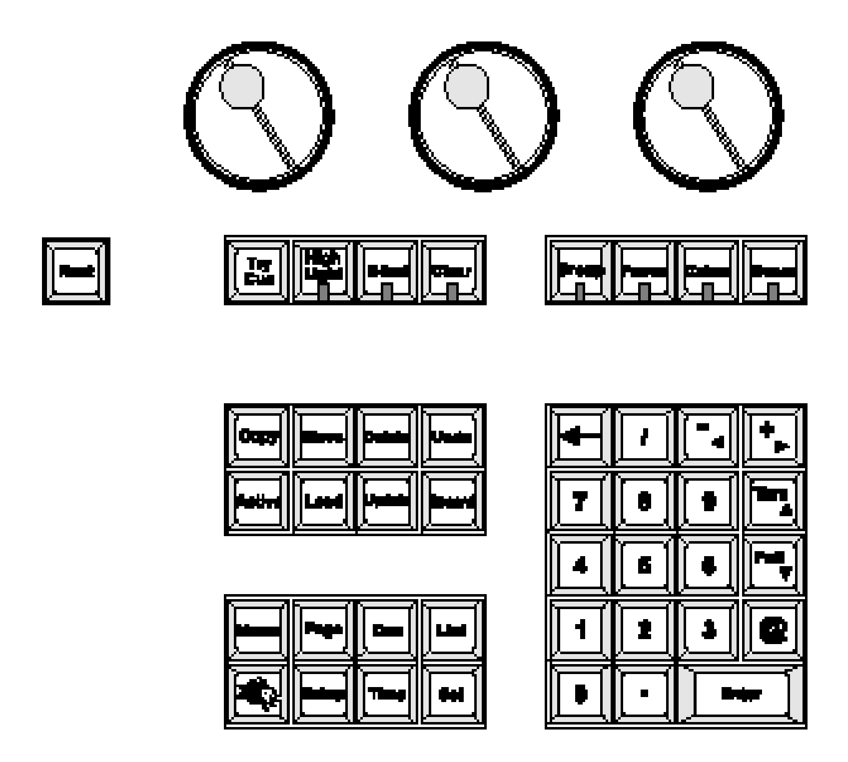
En este capitulo se ha descrito la forma básica de programación. Después de haber lo leído debería saber construir y grabar las memorias (cues), con la consola WHOLEHOG II.
Supongamos que en esta altura de manual tendrá su consola preparada correctamente según las instrucciones de los anteriores capítulos.

Nota Respeto A Programación – A Note on Programming

Por que la HOLEHOG II es muy flexible, existen varios métodos para conseguir el mismo resultado final. Cuál de ellos será el mejor, dependerá de tu estilo de programación. De un punto de vista filosófico, la consola Hog 2 no es mas que una herramienta de programación, que se adapta a su manera – estilo de trabajo y no al revés.

Los programadores muy experimentados han pasado un montón de horas, preparando su consola antes de programar una memoria (cue) sencilla. Las ventanas, las paletas han sido construidas de manera que permita un acceso rápido. Los proyectores han sido configurados, para que respondan correctamente. Nuestra sugerencia, es que aprenda bien la consola con sus opciones, e posteriormente intente utilizarlo aplicándolo en sus creaciones de show.

Descripción De Programador – Programmer Overview



El programador es el sitio donde las memorias (cues) se crea y manipula posteriormente. Aquí se selecciona los proyectores (fixtures), ajusta sus niveles y ejecuta los comandos. La programación es un proceso de tres pasos:

1. **Selección** de fixtures o grupos para programar.

2. **Ajuste** de parámetros de las escenas (en una de las tres maneras):
   - **Con la s ruedas** de los parámetros
   - **Con el teclado**
   - **Con las paletas** (en las pantallas)

3. **Grabación – Record** de las memorias (cues) con ayuda del botón **Record** o **Update**

Hay que recordar que el programador tiene prioridad sobre todo lo demás en la consola (con la excepción de Grand Master y el botón DBO - Dead Black Out.) Gracias a ello se puede comprobar con gran facilidad que es lo que ocurre en el momento de creación de memorias. Aparte es posible tomar control sobre un fixture durante la ejecución de secuencia (cuelist) y manipularlo directamente y no a través de los masters de reproducción (playback masters.)

Selección De Proyectores – Selecting Fixtures

El primer paso dentro del proceso de programación es siempre elección de los fixtures.

Por ejemplo, para seleccionar todos los canales de consola (Desk Channels)

1. Apriete el botón (view) **Palettes**, situado en la barra de los botones view en la parte superior de la pantalla izquierda LCD, para acceder a la ventana central de programación.
2. Apriete el botón del menú Group etiquetado **All desk chan**. El botón cambiara su color al blanco para señalar de este modo que ha sido seleccionado. Si no elegiste estos proyectores (fixtures) durante la preparación(capitulo anterior) y no has presionado **Auto Menus**, entonces este grupo no existirá.

Ahora están elegidos todos los canales de la consola.

Alternativamente:

1. Introduce desde teclado **Group 1 Enter**. En este caso no existe necesidad de abrir la ventana Group.

Puedes también seleccionar los proyectores individualmente:

1. Teclee los números deseados por ejemplo: **1 Thru 24**, o **1 Thru 5 + 9 – 3**, o **Group 1 – 13**



Te darás cuenta que después de elección All Desk Channels, algunos campos dentro de las ventanas Focus, Colour y Beam se volverán blancos. Eso indica que esas paletas son para otros Fixtures y no pueden ser utilizados con su selección actual.

En cambio para programar VL5´s presione botón **Group** (situado en teclado de la consola) para abrir barra de herramientas Fixture Selection. Apretando repetidamente el botón **Group** pasa a través de las opciones, o simplemente toque en la pantalla botón de tipo del proyector. Puedes también introducir él numero de tipo del proyector (determinado por el orden de los fixtures en la barra de selección de fixtures), seguido por una barra trasversal y él numero del proyector. Por ejemplo, **1 / 5** seleccionaría canal 5 de consola – Desk Channel 5 (tipo de proyector 1 / numero de proyector 5.)

Seleccionando diferentes tipos al mismo tiempo – Selecting differen types at the same time
Puedes seleccionar diferentes tipos del proyector (fixture) simultáneamente. Por ejemplo:

1. Presione **Group**, presione **Desk channel**, introduzca **1 Enter**.
2. Presione **Group**, presione **Cyberlight**, introduzca **1 Enter**.

Esto seleccionara canal 1 de mesa y proyector Cyberlight 1 juntos. Puedes también presionar **All Desk Channels** y **All Cyberlights**. La selección y grabación de diferentes tipos de proyectores dentro de un grupo permite selección de todos ellos con solo un tecleo del botón.

Deseleccionando Proyectores – Deselecting fixtures
Si usted todavía esta seleccionando fixtures y no ha seleccionado ningún parámetro ni tampoco presiono **Enter**, podrá con la ayuda de un botón flecha retroceder hacia atrás entre no deseados grupos de los proyectores.
Una vez ha hecho usted los ajustes:

- Presione **Backspace** (retroceso) para anular a los últimos ajustes.
- Quita los proyectores seleccionando los y presionando **Knockout** en la barra de herramientas situada en la parte superior de la pantalla derecha.
- Quita los Grupos:

1. Presione botón **PIG** y mantenlo pulsado.
2. Presione botón del grupo al que quiere quitar.

Finalmente puede usted presionar botón **Clear**, pero esto también borrara cualquier programación que usted hizo durante selección anterior.

Funciones De Teclado – The Equipad functions
Con ayuda del teclado puede seleccionar proyectores, grupos, paletas y tiempos.
Aparte de los números encontraras en el teclado de la consola siguientes botones:

+	Selecciona mas de un articulo: **Group 8 + Group 12**
Thru	Selecciona una serie de artículos: Studio **6 Thru 15**
←	Regreso hacia la posición anterior dentro de la línea de los comandos, que muestra la mas reciente selección que usted tenga en el programador. Se borran contenidos de selecciones durante retroceso a través de ellos.
Full	Ajuste de intensidad a 100%. No es preciso presionar **Enter** después de haber presionado **Full**, por que es una introducción automática.
@	Tiene doble función, una como un nivel de intensidad (por ejemplo **@ 4**, indica nivel a 40%) y otra como una situación en el patch (por ejemplo VL5 **6 @ 40**)

/ Utilizado para separar tiempos y abecés selección de un proyector y una cuelist. **Time 5 / 7**.

- Substrae un articulo de una serie: proyector **1 Thru 10 – 5**.

Enter Completa una operación.

Cuatro botones situados encima del teclado numérico – **Group**, **Focus**, **Colour** y **Beam** – son utilizados para seccionar específicos grupos y paletas (como el grupo 19.)

Grabación De Una Memoria Básica – Recording a Basic Cue

En esta parte programaremos una simple memoria de intensidad.

Seleccionando y Ajustando Intensidad
Seleccione los canales de consola (Desk Channels) como anteriormente

1. Mueve la rueda izquierda de parámetro. Las etiquetas por encima de las ruedas indican que parámetros controlan dichas ruedas y su valor actual.

O de otra manera:

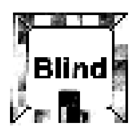
1. Presione **@ Full** para ajustar nivel de intensidad a 100%.

O de otra manera:

1. Inserte **@ 65 Enter**. Esto ajustara el nivel de intensidad a 65%. Se puede saltar el ultimo digito en caso de valores cuyos terminación es en cero. A sí por ejemplo, **@ 6 Enter** ajusta el nivel de intensidad de proyector a 60%. Para niveles de 1a 9 % inserte por ejemplo **@ 06 Enter**.

Seleccione otros proyectores (fixtures) y ajuste sus intensidades.
Los valores de intensidad también pueden ser ajustados tecleando + 10%, - 10% y Out (Out ajusta el nivel de intensidad a 0%.)
Mas tarde en este capitulo, explicaremos como cambiar e ajustar otros parámetros.

A Ciegas – Blind



Durante la programación el programador siempre tiene prioridad sobre el resto de la consola. Si usted no quiere que la consola de salida a su contenido, presione tecla **Blind**. El indicador luminoso LED de la tecla, estará luminado hasta la próxima vez que presione la tecla, lo que devolverá al programador a su estado normal, con sus salidas activas. Tecla Blind es una herramienta útil en caso de que, por ejemplo, queramos editar las cues mientas el show esta corriendo en directo; pueden hacerse los cambios sin que ellos sean visibles en el escenario.

Grabación De Memoria – Recording a Cue
Después de haber creado con el programador un cuadro de luces, puedes grabarlo como una cue. Para grabar la memoria 1 en el primer Playback Master:

1. Presione **Record**.
2. Presione botón **Chose** ubicado encima del Master numero 1.

La memoria 1 ha sido registrada en el potenciómetro - fader 1. El tiempo para la cue 1, será un tiempo predefinido por defecto, automáticamente especificado en el Control Panel. Si quiere puede ajustar sus propios tiempos para la memoria grabada.
Después de haber sido grabada en el fader la cue 1, será creada automáticamente la secuencia para esta cue. Para comprobar esta cuelist presione **PIG** y **Choose** encima del fader 1. Da te cuenta que esto hará también selección del fader 1, lo que se mostrara a través de un LED azul en el botón **Choose**. El seleccionado fader se convierte de esta manera en el fader predefinido para todas las acciones de la secuencia - cuelist.

Otros Métodos De Grabación – Other ways of Recording

- Presionando **Record** y después **Enter** añade la memoria grabada al final de la secuencia (cuelist) del master seleccionado.

- Presionando **Record** y después **Choose** añade la memoria al final de un master elegido. (Esto le permite a que mientras tenga un master seleccionado pueda grabar memorias (cues) en otro master diferente.

- Presionando **Record 1.5** y después **Enter** inserta la memoria (cue) numerada como 1.5 a la secuencia (cuelist) del master seleccionado.

- Presionando Record y después una memoria (cue) dentro de la ventana lista secuencias (cuelist), lo que planteara confirmación a la pregunta: **Insert Merge** o **Replace** (Insertar Una o Reemplazar.)

- Y finalmente presionando **Record 3/1.5 Enter** insertara la memoria 1.5 en el fader 3.

Numeración De Memorias – Cue numbers
Cada memoria creada recibe un numero y queda asignada a una cuelist. Los números pueden tener como máximo cuatro cifras decimales, como por ejemplo la memoria 12,0001. Estos números se refieren a unas cues, en una secuencia concreta y no en la consola general. Lo que quiere decir, que puede haber una memoria Nr. 1diferente y sin relación alguna para cada de las secuencias: 1, 2, 3.....etc.
Independientemente de esto es posible copiar las memorias (cues) y desplazarlas de una secuencia a otra.
Hay que recordar (lo que hemos mencionado varias veces) que las secuencias no son vinculadas - atadas para siempre a un único Master. Puede cargarse ocho nuevas secuencias

a los fader, cambiando simplemente de pagina. Las secuencias también pueden ser copiadas y desplazadas igual que las memorias.

Las cues pueden tener nombres de texto y vinculados a ellos comentarios.

Almacenamiento De Memorias – Cue Storage
Aun que el programador retiene todas las selecciones hechas desde momento que se apretó **Clear**, *solo los parámetros que cambiaron desde entonces hasta ahora, serán grabados – registrados en las cues.*
En la mayoría de los casos esto no influye en la ejecución de show. Durante la reproducción consola calcula automáticamente como tiene que ser el cuadro de luces de una memoria, basado en las informaciones anteriores de la cuelist. Es imposible la reproducción de memorias sin tener activada esta función de calculo. Mira capitulo *Reproducción.* Existe también opción de grabar estado completo de los parámetros – y no solo de sus cambios – para permitir una variedad de estilos de reproducción. Mas información encontrara en él capitulo *Memorias, Secuencias y Paginas.*

Limpiando – Vaciando El Programador - Clearing Programmer



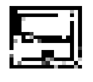
Todo lo que se cargo al programador, quedara guardado en él hasta el momento de apretar botón **Clear**. Si por ejemplo seleccionaras varios dimmers y los incluirás en una cue y después seleccionaras varios aparatos VL5s, el programador retendrá ambos tipos de fixture. Después de haber tecleado botón **Clear** el programador quedara vació y el LED del botón **Clear** se apagara.
Si esta grabando una secuencia de memorias, no es necesario presionar la tecla **Clear** después de cada cue. Por lo que es una consola rastreadora (tracking console), solo nueva programación (los cambios) se grabaran en las cues.

Para reproducir (volver a ver) ultimo contenido del programador presione **PIG** más **Clear**.

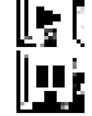


Merece la pena acostumbrarse a presionar botón Clear antes de comenzar grabar cada nueva memoria (cue). Gracias a ello evitara atraer restos no deseados de las memorias anteriores a la nueva cue.

Abreviada Descripción De Reproducción – A Brief Playback Overviev



Comprobemos ahora las memorias (cues) creadas por nosotros. Antes de hacerlo vaciemos el programador, por que tiene el prioridad sobre el resto de la consola; presione **Clear**. O presione tecla **Blind** para parar salida del contenido del programador.



Abre - sube totalmente el potenciómetro (fader) de la memoria 1. El fader cumple función de submaster solo para la intensidad. El submaster no tiene ninguna influencia sobre color, haz de luz o posicionamiento. Ahora presione botón **Go** ubicado sobre el Fader 1. La memoria será disparada con su tiempo programado. Si no ocurre nada y la memoria no sale a escena compruebe si el Grand Master esta subido.

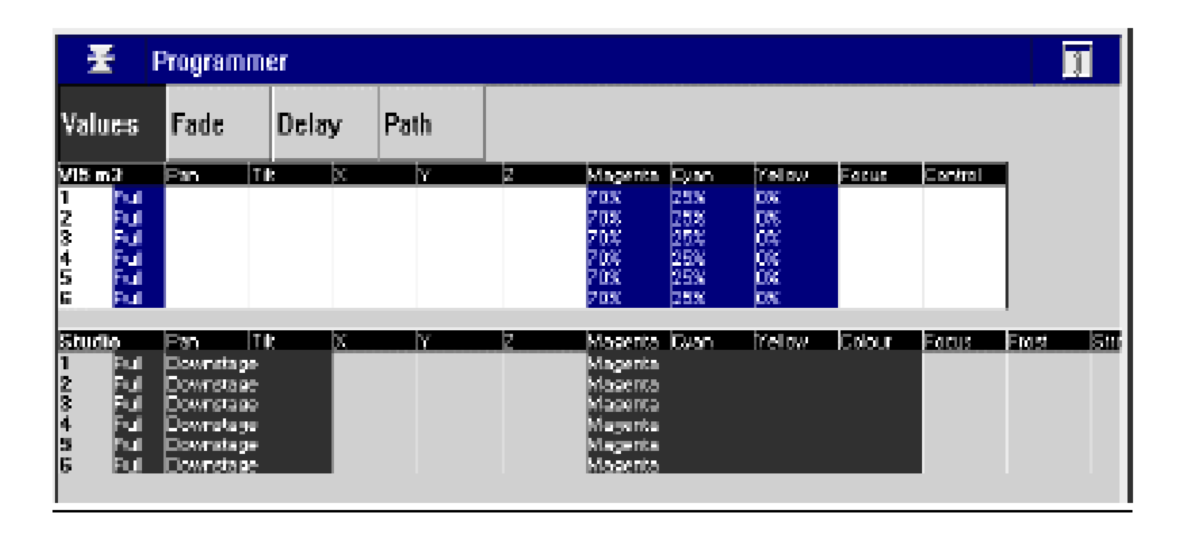


Para parar reproducción de la memoria en cualquier punto presione **Pause**. Apretando de nuevo el botón **Pause** hará disparar cue anterior.
Presionando **Relase** desactivara – anulara (quitara de escena) la secuencia seleccionada. Si esto no sucede, comprobé que si algún otro LED azul de los demás master esta luciendo.
Para ver memorias de una secuencia presione **PIG** y **Chosse**.
Si estas utilizando **Blind** mientras estas viendo las cues no olvides desactivarlo para continuar con el trabajo (grabación).

Control Regenerado - Feedback Displays

Durante toda la programación cuatro ventanas proporcionan información regenerada sobre los proyectores, gracias a la que podemos tener control constante sobre de lo que pasa con ellos: Programmer Contents (contenido del programador), Output (salida), Levels (niveles) y Cue Contents (contenido de memoria.)

Ventana Contenido De Programador - Programmer Contents Window
El método más fácil para comprobar el contenido del programador es a través de la ventana Programmer Contents. Solo muestra proyectores (fixtures) y parámetros seleccionados en el programador. Podemos abrirla presionando **Setup**, en el teclado de consola, **Open Windows** y entonces **Program**.



Proyectores y sus parámetros se muestran en la pantalla en diferentes colores para resaltar mejor su estado (status.)

Fondo azul	Parámetros seleccionados actualmente en el programador.
Fondo blanco	Parámetros de los fixtures seleccionados que no se han programado.
Texto negro	Parámetros activos en el programador, pero previamente grabados.

Presionando botones del menú en la parte superior de la ventana podemos obtener mas información.

Celda – Setting	Que Muestra – What´s Shown
Values	Valores programados para cada parámetro.
Fade	Fade time **-**tiempo programado para cada parámetro. Es el tiempo durante lo cual se completa crossfader de los canales LTP.
Delay	Delay time **-** Tiempo de retardo programado para cada parámetro.
Path	Crossfade path **-** Trayectoria de cambio (el perfil) programado para cada parámetro.

Ventana Salida – Output Window

La ventana Output es muy útil durante la programación, por que muestra la salida entera de la consola, y no solo salida del programador. Se accede a ella presionando **Setup**, **Open Windows** y entonces **Output**.

Usted puede desplegar la ventana de Programmer en un monitor externo y la ventana de Output en el otro.



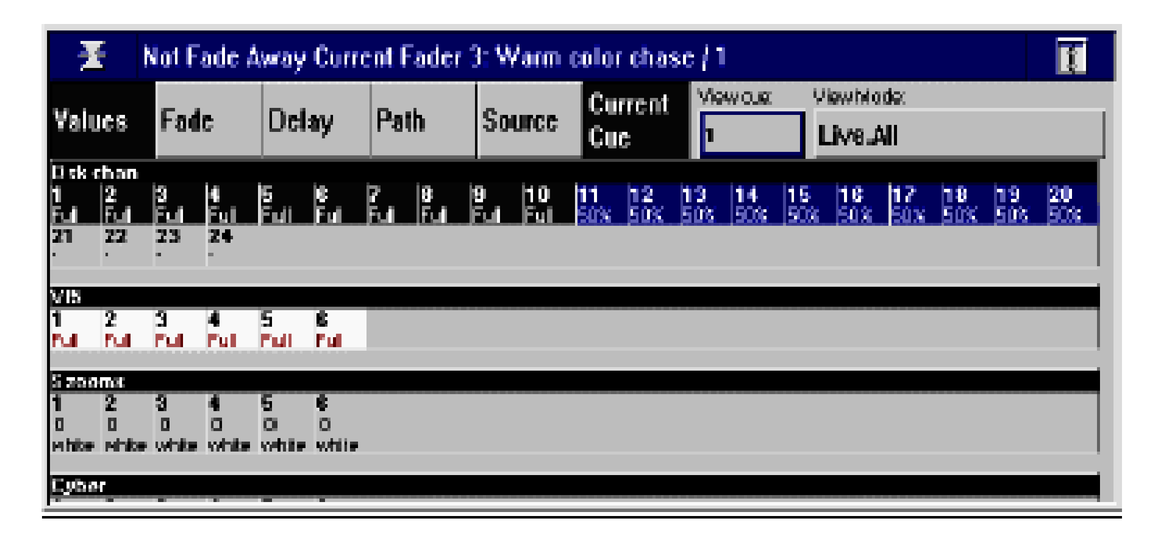
Fondo blanco en la ventana de salida (output) muestra lo que esta activo en el programador. El master escogido controla los parámetros con el fondo gris oscuro. Si usted no puede ver cierto tipo de fixture, presione su celda dentro de la parte superior de la ventana para subirlo hacia arriba.

Si los proyectores o parámetros no están patcheados o están aparcados, la ventana output desplegara “Unpatched” o “Parked”, lo que significara, que dichos proyectores o parámetros no influyen en la salida de la consola.

Ventana De Niveles – Levels Window

La ventana de niveles ha sido diseñada para los usuarios, cuales les gusta ver los niveles de intensidad en el formato normal - tipo teatro. Los proyectores que tienen solo un parámetro variable como el color – en los cambios de color, se muestran en la pantalla con su propio color. En la pantalla no se desplegaran los proyectores sin canal de intensidad, tendrá que estar seguro que utiliza los proyectores tipo Scroller Dimmer, si quiere utilizar esta pantalla para los scroller.

La ventana se abre presionando **Setup**, **Open Windows** y después **Levels**.



Dentro de la ventana Levels esta visible la información sobre el contenido del programador, incluso, cuando esta activado modo a ciegas (blind.) Para quitar la información del programador seleccione **Hide Programmer**.

Información puede verse en varios modos. Presione **View Mode** (en la parte superior derecha de la ventana) para acceder a la lista de opciones:

Celda – Setting	**Que Muestra – What´s Shown**
Live	Salida activa de la consola. El programador no será mostrado en modo ciego – Blind.
Contents	Contenido del master actualmente seleccionado.
Show All	Todos los proyectores (fixtures) aun cuando ellos no están programados en el master actual.
Show Acive	Solo los proyectores en el programador y en el master actual.
Hide Programmer	Efectos del programador están ocultos.
25 Across	Cambio del formato a 25 proyectores visibles (mostrados.)

Las características de los parámetros se muestran con los colores:

Fuente.	**Color del fondo.**	**Características.**
Negro	Gris	Parámetro no programado en el master actual.
Gris	Blanco	Ajustes de parámetros programados en la memoria anterior.
Rojo	Blanco	Ajustes de parámetros efectuados en la memoria actual. Para intensidad subida de nivel.
Verde	Blanco	Bajada de nivel de intensidad en la memoria actual.
Negro	Blanco	Ajustes de parámetros en la memoria actual, no efectuados desde las memorias anteriores.
Blanco	Azul	Ajustes de parámetros seleccionados actualmente en el programador.

Blanco	Gris Oscuro	Ajustes de parámetros efectuados en el programador, no seleccionados actualmente.
Gris	Gris Oscuro	Ajustes de parámetros en el programador sin cambios (normalmente no se registran).

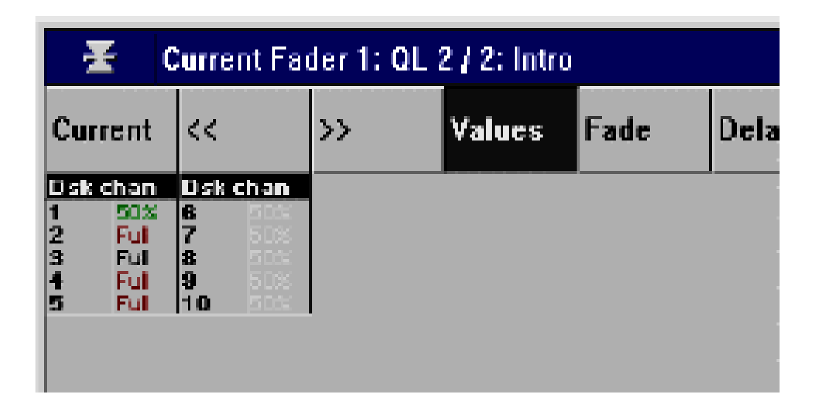
Para mirar los contenidos de una memoria diferente:

1. Desplaza te a la casilla **View Cue**.
2. Presione boton **Set**. Notara que el modo de vista (la ventana) cambiara automáticamente a *Contents – Contenido*.
3. Teclee el numero de memoria, o utilice la rueda izquierda de parámetros para escoger el numero.
4. Presione tecla **Enter**.

Para volver a la memoria actual presione botón **Current Cue** situado en la parte superior de la ventana.
Botones del Menú funcionan igual que en la ventana del programador (Programmer Window.) Un botón adicional **Source**, situado en la barra, en ala parte superior de la ventana, muestra que Master (o el programador) esta controlando cada parámetro.

Ventana Contenido De Memoria – Cue Contents Window

Presione **Contents** en la ventana de secuencias (cuelist window) para abrir la ventana contenido de memoria (cue contents window):



En esta ventana es visible, que ha sido programado en la memoria actual de la cuelist. Si utiliza botones **Go**, o **Pause**, o **Skip Up** o **Skip Down** para desplazarse hacia arriba o hacia abajo de la lista de secuencias, la ventana cambiara su contenido para mostrar nueva memoria actual. Puedes utilizar los botones de la pantalla <<, >> para mirar otras memorias (cues), sin cambiar la posición de la secuencia (cuelist.) Presione botón Set en el teclado de consola e introduzca él numero de la cue para ir directamente a ella.

En el display aparecerán solo valores programados. Ellos se desplegaran en diferentes colores:

Negro	Valores programados en la memoria desplegada (actual), pero inalterados desde memorias anteriores.
Rojo	Parámetros cambiados en la memoria anterior; cambio del valor de intensidad - subida de nivel.
Verde	El nivel de intensidad ha cambiado – ha bajado, des de la memoria anterior.
Blanco	El nivel ha sido programado en la memoria anterior, pero no ha sido cambiado en esta memoria.

Además aparece aquí automáticamente contenido del programador aun que esta activado Blind.

Numero blanco de proyector	El proyector (fixture) esta seleccionado en el programador.
Fondo azul	El nivel esta ajustado en el programador.
Fondo gris	No se encuentra en el programador.

Para quitar la información del programador seleccione **Hide Programmer**.

Seleccionando Parámetros De Posición, Color y Haz – Selecting Focus, Colour, and Beam.

Continuando con este ejemplo intentaremos crear una nueva secuencia (cuelist) que controle intensidad (Intensity), posición (Focus), color (Colour) y haz de luz (Beam) de Studio Colors.
Antes de nada presione **Clear** vaciando de esta manera el programador, lo que dará seguridad, que ningún canal de mesa no deseado, será incluido en nueva memoria (cue).
Presione botón **Choose** ubicado encima del Master numero 2 para seleccionarlo como nuestro destino de programación.

Empiece seleccionando grupo **All Studio** y póngalo a **Full**.

Posición – Focus
Tecleando **1 Enter** seleccionara primer Studio. Sus posiciones – Pan y Tilt – pueden ser ahora ajustadas con las ruedas de parámetros; la del medio y la de la derecha. Anote que también puede conectar manipulador (trackball) y utilizarlo para controlar los dos movimientos pan y tilt, pero la opción de poder utilizarlo, debe seleccionarse en la pantalla del Control Panel. Para seleccionar Studio numero 2 presione **Next**. Ajuste su posición y

vuelve presionar **Next**, seleccionando siguiente Studio. Continué este ciclo hasta ajustar las posiciones de todos proyectores Studio Colors.

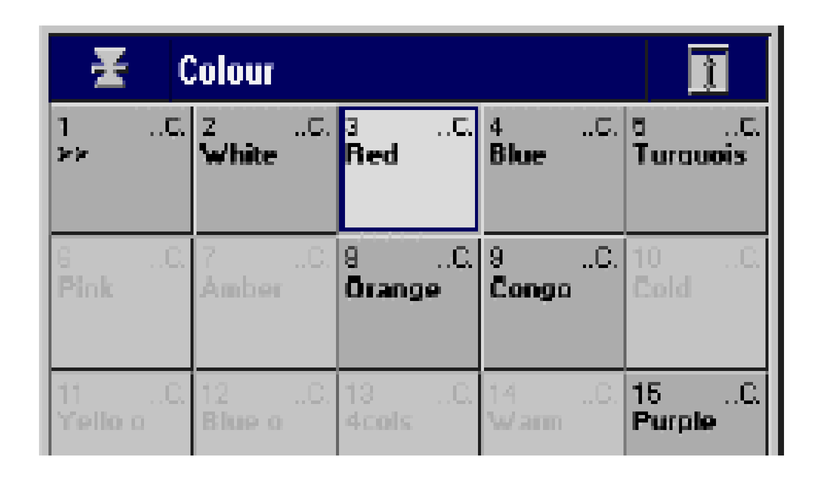
Color – Colour

Vuelve a seleccionar todos proyectores Studio presionando **All** en la barra de herramientas. Presione en el teclado de consola botón **Colour**, cambiando de este modo control de las ruedas de parámetros, de posición a color. Si por cualquier razón y en cualquier momento quisieras volver a regulación de parámetros de posición, simplemente presione **Focus** y las ruedas de parámetros cambiaran control del parámetro actual a parámetros de posición (focus.)

Las ruedas de parámetros están preparadas para mezclar colores en todos los proyectores Studio. También es posible acceso a la rueda de colores con las ruedas de parámetros. Por lo que los proyectores Studio Color utilizan cuatro parámetros para control de color, las tres ruedas de parámetros no abarcan todos ellos. Después de haber presionado botón **Colour** activara en la pantalla una barra de herramientas – Parameter Seleccion; con la ayuda de la cual podrá pasar entre los tres parámetros de mezcla de color y parámetro de rueda de color.



Alternativamente puede seleccionar la paleta de color rojo, dentro de la ventana de color, presionando la celda Red, para cambiar la posición de la rueda de color a color rojo. De entre todas las paletas de color que aparecen dentro de la ventana, solo las que se ve bien (con buena intensidad y con buen contraste) pueden ser utilizadas en este caso por los proyectores Studio. Todo lo que necesitamos hacer es presionar con el dedo celda donde pone Red. Alternativamente puede introducir él numero de la paleta, que aparece dentro de la celda, encima del nombre de la paleta; teclee **Colour 3 Enter**.



Para deseleccionar una paleta aprieta botón **PIG** y sosteniéndolo pulse celda correspondiente a la paleta que quiere deseleccionar.

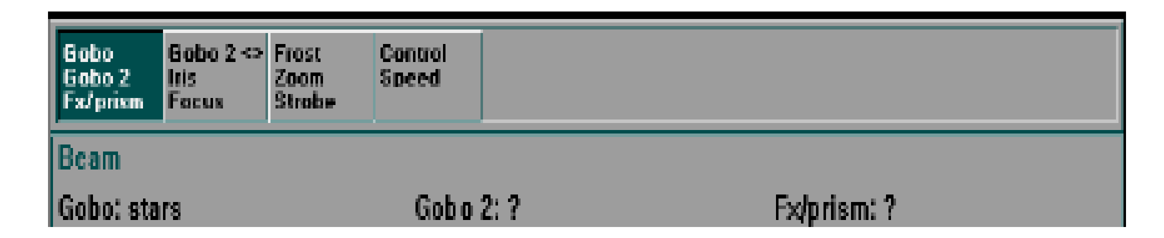
Como usted puede ver, hay varias maneras para ajustar niveles de los parámetros:

- Ruedas de parámetros
- Teclado
- Paletas

Haz De Luz – Beam

Parámetros de beam, incluyen entre otras cosas tales, como iris; gobos, rotación de gobo, cuchillas, enfoque (duro o blando.) Para conseguir acceso a ellos a través de las ruedas de parámetros presione **Beam**.

Proyectores tales como Cyberlight, tienen muchos parámetros de haz, a si mismo es necesario presionar tecla Beam varias veces, para desplazarse a través de todos ellos:



Los parámetros de haz están controlados y ajustados del mismo modo que los parámetros de color: a través de las ruedas de parámetros, teclado, o paletas en las pantallas táctiles.

Puede observar que algunos proyectores tales como por ejemplo Cyberlight, tienen mas de una rueda de gobos. Dentro de una de las celdas el letrero del parámetro gobo esta seguido por el símbolo: < >. El indica nos gobo giratorio. Las flechas < y > a la hora de ajustar el parámetro indican la dirección en la que gobo va girar.

Otros parámetros incluyen símbolos >> y << para la dirección de rotación de rueda y el signo + para división de colores.

Una vez ha aceptado la memoria creada, grábela: presione **Record** y depuse **Enter**.

Parámetros Entrelazados – Linked parameters

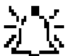
Contrario a posición (focus) y color (colour), solo los parámetros regulados de haz se grabaron en la cue. Por que normalmente no tiene mucho sentido grabar en una memoria parámetros de pan y tilt por separado, como color Magenta sin Cyan y Yellow por separado. Así mismo los parámetros de haz de luz es mejor registrar por separado. Independientemente esas escenas de valor predeterminado, pueden ser controladas con prioridad desde Panel de Control apretando opción apropiada dentro de **Keep parameters separate** (situada en el Panel de Control, en su parte inferior derecha), lo que permite grabar independientemente un chase de Pan (por un lado) y un chase de Tilt (por otro lado.)

Registro De Espectáculo – Saving a Show
Ahora puede intentar registrar su show en un disquete:

1. Presione botón **Setup**.

2. Inserte en la disquetera de la consola un disquete 3,5” 1.44MB.

3. Presione Setup en el teclado de consola y **Save Show** en la pantalla táctil.
4. Presione **Yes** en la pantalla táctil para confirmar operación del registro.



Recuerde grabar con frecuencia, sus trabajos en los disquetes

Grabación De Memorias con Tiempo – Recording Cues with Time

Normalmente usted quiera usar para fade time o para delay time, valores diferentes a los predefinidos los que consola asigna por defecto.
La manera más fácil de conseguirlo es presionando botón **Time**:

1. Seleccione proyectores y coloque sus niveles.

2. Presione en el teclado **Time 3 Enter**.

3. Presione **Record** para grabar la memoria en el Master seleccionado.

Programmer Times

Parameter(s):	Fade:	Delay:	Path:
ALL	3s	0s	-
Intensity	3s	0s	-
Focus	3s	0s	-
Colour	3s	0s	-
Beam	3s	0s	-
Gobo	3s	0s	-
Gobo 2	3s	0s	-
Fx/prism	3s	0s	-
Gobo 2 <>	3s	0s	-
Fx/prism<>	3s	0s	-
Iris	3s	0s	-
Focus	3s	0s	-
Frost	3s	0s	-
Zoom	3s	0s	-

Después de presionar tecla **Time**, se abrirá una ventana (como la de abajo, para un Super Scan Zoom), donde aparecerán todos los parámetros para los proyectores programados.

Línea donde esta ubicada la casilla **All** permite ajustar y asignar tiempos iguales para todos los parámetros.

Creación De Memorias Complejas – Creating a Multipart Cue

La ventana Programmer Times permite creación de memorias complejas. Con ayuda de líneas (celdas) Intensity, Focus, Colour y Beam asigna fade time y delay time para todos estos parámetros o inserta valores de los tiempos para parámetro que usted especifique en la columna Parameter(s) de la ventana Programmer Times. Inscriba simplemente un numero – valor dentro de una casilla de "Fade" o "Delay" para el parámetro elegido; *no es preciso que presione tecla* **Set**.

Después de haber asignado los tiempos presione tecla **Enter**, para cerrar la ventana Time.

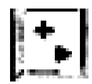


Para mantener la ventana Time abierta permanentemente, presione Pig **y** Time**; no tienes que presionar botón Set antes de editar tiempos.**

Tiempos Diferentes Para Proyectores Diferentes – Different Times For Different Fixtures
Si diferentes proyectores tienen necesidad de utilizar tiempos diferentes, vuelva repetir la operación de selección de proyector y asignación de diferentes tiempos para sus correspondientes parámetros tantas veces como usted necesita. Por ejemplo creamos un juego de luz, en el que los proyectores salen uno tras otro de un punto uno a uno.

1. Crea una posición inicial y graba la como una memoria (cue).

2. Seleccione proyector 1, presione botón **Time** luego botón **Right Arrow** (flecha a la derecha), luego **1** y finalmente **Enter** para conseguir 1 segundo del delay time. El botón **Right Arrow** es el botón compartido por el signo **+** y una flecha a la derecha. El botón desplaza el marco de selección de la casilla de inscripción a la columna de Delay.



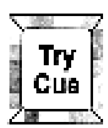
3. Presione **Next**, luego **Time**, luego **Right Arrow**, luego **2** y **Enter**.

4. Continua con el resto de los proyectores.

5. Grábalo todo como segunda cue.

Alternativamente puede programar todo esto en un solo paso utilizando modo **Fan** (abanico) para el parámetro del tiempo de retardo (delay time.)

Compruebe Sus Memorias Antes De Su Grabación – Check Your Cue Before You Record
Usted no tiene que grabar una cue para ver – comprobar como funcionan los tiempos asignados por usted.



Presione botón **Try Cue** (ensayar memoria) para apagar fundiendo (fade out) la salida del programador (recuerde, que es una alternativa al cambio instantáneo de **Blind**

Apriete **Try Cue** para encender fundiendo (fade in) la salida del programador, lo que hará, subir de nuevo la memoria con su tiempo.

Cambio Del Tiempo Seleccionado De Memoria Después De Su Registro – Changing Timing After Recording
Después de grabar es posible ajustar tiempo de las memorias en la ventana de cuelist presionando en el teclado de la consola tecla **Time**. Para asignar diferentes tiempos para parámetros individuales - y no un mismo tiempo para toda las cues – es preciso volver a cargar la memoria al programador, utilizando **Load**.

Divide Tiempo Seleccionado - Split Timing
Dividir tiempo seleccionado de memoria (timing) significa, que mientras la memoria esta ejecutada, proyectores de los cuales intensidades están subiendo (fixtures "In"), tendrán diferentes valores de los tiempos, a los proyectores de los cuales las intensidades están bajando (proyectores "Out").
A si un timing tiene ambos tiempos In Time y Out Time.
Utilice signo " / "para introducir división de fade time. Por ejemplo **2/4** significa 2 segundos de tiempo de subida de intensidad y 4 segundos de bajada de intensidad.
Signo " / "también puede utilizarse para introducción de división de delay time y tipo e cambio (path.)

Especificación De Minutos.
Presionando tecla **PIG** y manteniéndola pulsada presione botón [.] (situado en el teclado al lado izquierdo de la tecla **Enter**) eso permitirá introducir minutos. Valores de tiempo pueden tener precisión de hasta dos cifras decimales.

Cambio De Tiempos Definidos De Memoria – Changing The Default Cue Times.
Usted puede cambiar los tiempos predefinidos para fade y delay en la ventana del panel de control (Control Panel). La consola usara estos automáticamente para sus memorias (cues), al menos que usted hace un cambio mientras esta programando. Vea capitulo *Ajuste De Consola Hacia Sus Necesidades – Customization.*

Grupos y Paletas

Aparte de los grupos y paletas que crea con **Automenus**, *puede crear paletas y grupos especiales para cubrir sus propias necesidades. Estos pueden combinarse entre si o pueden ser manipuladas de cualquier manera. Este capitulo le muestra como hacerlo.*

Creando y Modificando Grupos – Creating and Modifying Groups

Usted puede crear sus propios grupos para selección rápida de los proyectores (fixtures). Un grupo puede incluir cualquier numero de los proyectores y cualquier combinación de tipos de estos.
Para crear un grupo de proyectores (fixtures):

1. Seleccione proyectores cuales quiera incluir en el grupo, como **Robo 1220 cmyr** **1 Thru 3 Enter** + **Superzoom x** **1 Thru 3 Enter**.

2. Presione botón **Enter**.

3. Seleccione su destino apretando un espacio vació (una celda vacía) dentro de la ventana Group. (O teclea un numero de destino para tu grupo: **Group 13 Enter**.)



Los grupos están grabados con los fixtures ordenados en una secuencia, cual ha sido elegida en el programador. Este orden influirá en la forma de aplicar los efectos a los fixtures.

Nombrando Grupos – Naming a Group

Para dar un nombre al grupo:

1. Presione **Set**.

2. Teclee en el teclado que aparece en la pantalla, el nombre como por ejemplo "Stage Right".

3. Presione **Enter**.

Realizando Cambios en un Grupo existente - Changing an existing Group

Para quitar o añadir fixtures a un grupo existente:

1. Seleccione los fixtures deseados para agregar o quitar.

2. Presione **Record**. La barra de herramientas del programador será reemplazada por la barra de herramientas de Options (opciones.)

3. Escoja una opción de la barra de herramientas de Options. **Merge** para añadir unos fixtures a un destino elegido por usted, o **Remove** para eliminar los de un sitio.



4. Seleccione el grupo cual tiene que ser cambiado.

Para cambiar contenido de un grupo también puede utilizar botones **Load** y **Update**.

1. Presione botón Load en el teclado de la consola y después el grupo cual quieres modificar.
2. Utilice **Knockout** para los proyectores existentes a reemplazar, u elige fixtures nuevos a añadir.
3. Teclee **Update**.

Creando y Modificando Paletas – Creating and Modifying Palettes

Paletas son una herramienta muy útil a la hora de programar, dando un acceso rápido a los niveles de los parámetros. Existen tres tipos de paletas: Focus (posicionamiento), Colour (color) y Beam (haz de luz.) Las Focus palettes (paletas de posicionamiento) refieren a los preset focuses.
¿Por que las paletas son tan útiles?

- Por que es una manera rápida para ajustar (recuperar) posiciones comunes o mezclas de color.
- Por que provocan una actualización automática: cualquier cambio en las paletas originales se refleja automáticamente en las cues que utilizan dichas paletas.
- Pueden tener nombres propios que aparezcan en todos tipos de display.

Igual que los grupos, paletas pueden ser creadas de cualquier combinación de tipos de fixtures. Por ejemplo una paleta Red (rojo) podría contener color rojo para los cambios de color, VL5, Cyberlight, Super Scan y Roboscan 1220 asegurando este color cada vez que sea elegido.

Para crear una paleta:

1. Seleccione los proyectores y ajuste los parámetros para incluirlos en la paleta.
2. Presione **Record**.
3. Presione en la pantalla táctil lugar donde quiera ubicar la paleta. (O inserte numero de destinación para la paleta: **Focus 21 Enter**.)
4. Para darla el nombre: presione **Set**, introduzca el nombre y presione **Enter** para confirmar el nombre de la paleta.

Si usted crea una paleta con un fixture, esta creación será aplicada a todos los proyectores de este tipo. Por otra parte, cada fixture recibirá su propio valor valor.

Ocultando – Masking
Durante la grabación de paletas, el programador automáticamente filtrara fuera (separara) los parámetros, que no son apropiados para este tipo de paletas. Si por ejemplo la intensidad esta subida a 100 %, durante la creación de paletas de posicionamiento Focus, la intensidad no será incluida en las paletas. Sin embargo es posible no tener en cuenta esta ocultación si por ejemplo quiere incluir la intensidad en la paleta de Focus. Para anular el Masking:

1. Seleccione el fixture y ajuste los parámetros, cuales tienen que ser incluidos en la paleta.

2. Presione **Record**. Usted vera, que la barra de herramientas de programador se reemplazara por barra de herramientas Edit Options.

3. Presione en la barra de herramientas casillas **Use I** y **Use F** para que ellas se vuelvan de color gris oscuro. Esto significa que intensidad (Intensity) y posicionamiento (Focus) no se enmascara.



4. Apriete la posición del destino de la paleta.

Paletas Creadas con Paletas Base – Embedded Palettes
Es posible crear una paleta que consta de otras paletas. Una aplicación particularmente útil de esta característica son las paletas de Focus. A menudo los cuadros de luces en una escena están construidos a base de muchos focuses (posicionamientos) individuales de los fixtures utilizados. Nuevas paletas creadas con paletas base de cada fixture, permiten posicionamiento de múltiples proyectores en sus propias posiciones (focus positions) con una pulsación de un solo botón.

Para hacer el ejemplo más concreto crearemos una paleta utilizando otras paletas:

Proyector 1	Batería
Proyector 2	Cantante
Proyector 3	Bajo
Proyector 4	Teclado
Proyector 5	Guitarra

El nombre de la nueva paleta, y no el nombre de las paletas base, aparecerá en todas las pantallas y informes. Para ver las paletas base, después de haber creado una nueva paleta, carga la paleta al programador utilizando botón **Load**, para poder comprobar contenido del programador en el display.
Las paletas creadas con paletas base, permiten reciclar – volver a utilizar las existentes paletas base (Batería, Cantante, etc.), a si no hay necesidades de construir nuevos cuadros de luces comenzando cada vez de cero. Esto permite no solo ahorrar el tiempo de grabación, pero también disminuye la cantidad de las posiciones de los fixtures, cuales hay que actualizar.

Modificación De Paletas Existentes – Modifying Existing Palettes
Existen dos métodos de modificación de paletas: 1) utilizando **Record** con una de las dos opciones **Merge** o **Remove** o 2) utilizando botones **Load** y **Update**.

Primer método es parecido al de modificación de grupos:

1. Seleccione los fixtures, cuales quiere cambiar y ajusta nuevos parámetros. (Si usted esta quitando unos parámetros, toque a los que tienen que ser quitados.)

2. Presione **Record**.

3. Escoja una opción: **Merge** para agregar nuevos parámetros a la paleta modificada, u **Remove** para quitar los parámetros de la paleta retocada.

4. Seleccione la paleta del destino.

Opción Merge añade contenido del programador a la paleta del destino. Si no existe ningún tipo de conflicto, la información del programador tiene prioridad. Es posible unirla simultáneamente a las paletas múltiples: seleccione paletas de destino numéricamente en el teclado de la consola o manteniendo oprimida tecla **Record** pulse las dentro de la ventana de Paletas.

Opción Remove elimina de la paleta los fixtures y parámetros elegidos. Es un parámetro especifico: si la paleta tiene todos los parámetros para VL5, pero solo la Intensidad ha sido modificada en el programador, solo los parámetros de intensidad se eliminaran mientras los otros parámetros permanecerán en la paleta.

En el segundo método primero será seleccionado él articulo para modificar:

1. Presione **Load**.

2. Seleccione la paleta para modificar.

3. Seleccione proyectores y modifique sus parámetros, igual al prepararlos por primera vez en el programador. Utilice **Knockout** en la pantalla o **Undo** en el teclado, para eliminar no deseado contenido del programador.

4. Presione **Update**.

Modificación De Paletas Durante La Ejecución Del Espectáculo – Modifying Palettes while running a Show

Durante ejecución del espectáculo puede anular el control de Master sobre los fixtures y puede volcarlo al programador (overridden.) Si quiere guardar nuevos ajustes permanentemente, puede usted utilizar función de actualización automática, para indicar que información ha sido mantenida y así donde guardar los cambios. Por ejemplo:

1. Golpee con el dedo tecla **Go** en varios Playback Masters que contienen cuelists.

2. Capture – coja control sobre algunos fixtures a través del programador y modifique sus ajustes.

3. Presione tecla **Update**. En línea de comandos aparecerá **Auto Update**. La ventana desplegara en su contenido todas las cues y paletas en las que se capturo control sobre los seleccionados fixtures a través del programador (overridden.) Recuerde que la cue actual del master seleccionado siempre se seleccionara por defecto. Si la ventana no se despliega, entonces o usted no ha hecho ningún ajuste en el programador, o usted ya tenia algo cargado.

4. Presione posiciones que quiere actualizar y después presione **Enter**.



Este método es útil, cuando durante el espectáculo sé esta ejecutando una cuelist y un preset focus de posicionamiento de fixtures necesita actualización. Es suficiente seleccionar los fixtures para corregir y actualizar sus Pan y Tilt. Una vez se aprieta **Update**, la ventana de Update mostrara los grabados preset focus de los proyectores y le permite seleccionarlos para su inmediata actualización.
Las memorias (cues) pueden ser modificadas de la misma manera.

Notas Sobre Paletas – Random Notes on Palettes
Cuando usted graba una paleta, los parámetros automáticamente se referirán a la nueva paleta. No hay que volver a seleccionarla antes de grabarla en la memoria (Cue.)
Si el programador esta vació y seleccionaras una paleta, por defecto aparecerá en el contenido de dicha paleta.

Manipulando Grupos y Paletas – Manipulating Groups and Palettes

Tanto Grupos, como Paletas, son unos objetos muy flexibles, que puede mover, copiar y borrar. Recuerde que todas las funciones de edición mencionadas abajo, pueden ser utilizadas para cues, cuelist y paginas.

Copiar y Mover – Copying and Moving
Para copiar o mover una paleta (o grupo) a su nuevo destino:

1. Presione **Copy** (o **Move**.)
2. Presione objeto a copiar.
3. Presione nueva posición para este objeto.

Para copiar o mover múltiples objetos utilice siguiente proceso;

1. Presione **Copy** (o **Move)** y mantenlo pulsado.
2. Seleccione todos los objetos a copiar (todos ellos tienen que estar ubicados dentro de la misma ventana.)
3. Suelte el botón **Copy** (o **Move**.)
4. Presione nueva posición.

Puede utilizar alternativamente el teclado de la consola.
Por ejemplo: **Copy Colour 5 Thru 12 Enter 20 Enter**.

Uniendo Grupos o Paletas – Merging Groups or Palettes
Paletas (o grupos) pueden combinarse entre sí, seleccionando la opción **Merge**:

1. Presione botón **Copy**. En la parte superior de la barra de herramientas del programador, se abrirá la barra de herramientas Options.
2. Seleccione objeto a unir.
3. Toque **Merge** (o **Remove**) en la barra de herramientas de Options, e utilice cualquier opción de filtrar (ocultar), si eso pudiese ser necesario.
4. Presione objeto al que quiera unir los objetos seleccionados anteriormente.

De nuevo es posible unir varios objetos (grupos o paletas) al mismo tiempo presionando y manteniendo la pulsada tecla **Copy**, o a través del teclado de la consola, introduciendo correspondientes datos.
No es posible unir Grupos con Paletas. Donde exista conflicto entre el contenido del programador y la cue, el programador toma la prioridad.

Eliminación De Grupos y Paletas - Deleting Groups and Palettes
Para suprimir un grupo o una paleta:

1. Presione **Delete**, en el teclado de la consola.

2. Presione la paleta, cual tiene que ser suprimida.

3. Presione **Enter** para confirmar la operación.

Otro método:

1. Presione botón **Delete** y mantenlo oprimido.

2. Mientras esta oprimiendo tecla **Delete**, presione paletas a eliminar.

3. Suelte botón **Delete**.

Memorias Secuencias y Paginas

En este capitulo se describió elementos estructurales de la consola: cues, cuelists y paginas (pages.) En este capitulo aprenderá como editar, copiar e utilizar todos estos elementos.

Las memorias (cues) son los ladrillos fundamentales de las consolas. Cada cue puede contener programados niveles y diferentes fade y delay para cada parámetro de cada fixture. Los números de las cues son especificados para cada cuelist, lo que quiere decir que puede haber tantas cues numero 1, cuantas cuelist existen.

Cuelist, es la forma de organizar las cues. Para ser reproducida – ejecutada, cuelist tiene que ser cargada anteriormente a uno de los Masters. También pueden ser guardadas dentro del Directorio Cuelist, en el caso de que no sean utilizadas.

Una cuelist cargada en un Master, funciona de manera igual que en una consola tradicional de teatro; todo el espectáculo puede ser programado y organizado en una cuelist, bajo el control de un Master.

Para lograr esta flexibilidad, las cuelist están diseñadas de siguiente forma:

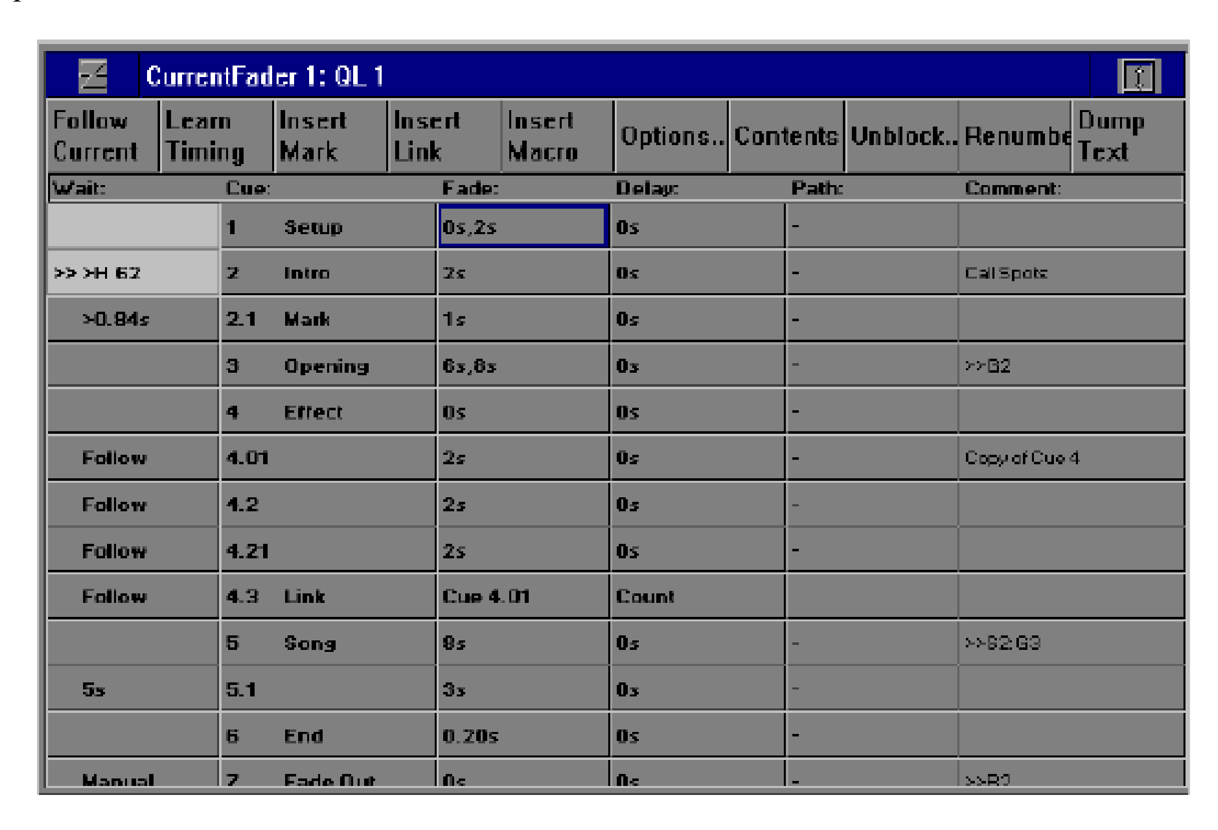
- Cada memoria (cue) puede tener muchos tiempos diferentes y el control sobre tiempo de duración de la memoria puede ser capturado rápido.
- Cuelist puede ejecutar muchas cues simultáneamente.

- Las cues pueden activarse manualmente, vía una Macro, después de un delay, o automáticamente con el tiempo codificado (timecode.)
- Cuelist puede contener bucles, linkeos (enlaces), o pueden ser preparadas como chases.
- Los fader y los botones pueden personalizarse para adaptar operación de playback (reproducción) a sus exactas necesidades.

Los ocho juntos forman una pagina. Una secuencia (cuelist) puede pertenecer a una, a ninguna, o a muchas paginas. Cambio de pagina provoca carga de nuevo juego de cuelists a los Masters.

Ventana De Secuencia – Cuelist Window

Dentro de la ventana cuelist es visible que esta pasando en una cuelist. Aquí podemos modificar tiempo de duración de una memoria, seleccionar opciones, e examinar contenido de las cues. Para abrir la ventana de cuelist´s presione botón **PIG** y manteniéndolo pulsado presione botón **Choose** de deseado Master.



Desplegar La Ventana – Window Layout

Columna Wait dentro de la ventana de cuelist muestra wait time (tiempos de espera) para las memorias (cues), muestra también el estado actual de cues reproducidas. Como veremos en la próxima sección esta columna esta utilizada para cambio de tiempo Wait.
Cuando una cue se esta ejecutando, el color de su correspondiente celda será blanco, lo que significara que dicha cue esta en curso. Además:

- El símbolo **>>** denota una cue en curso.

- Letra **R** indica cue del crssfading, junto con el numero del porcentaje del fundido completado.

- **H** indica una cue, que ha sido parada.

- Las cues pendientes, cuales ejecución no ha sido completada tienen una cuenta atrás, hasta cuando serán ejecutadas.

Columna Cue muestra numero de memoria y cada nombre asociado con ella. Esta columna de botones (celdas) permite también selección de cues para su edición.

Para cambiar numero de una cue:

1. Seleccione la cue, presionando su celda en la pantalla táctil, o desplazando el marco del cursor, encima de el.

2. Presione tecla **Set**.

3. Teclee en el nuevo numero, seguido por **Enter**.

Los números de las memorias pueden tener hasta cuatro posiciones decimales, por ejemplo 1.0001.
Para cambiar nombre de una cue, introduce en lugar de un numero un nombre.

Columnas Fade (fundido), Delay (retardo), y Path (tipo de crossfade) muestran características del tiempo de cues dentro de la cuelist. Los elementos del timing (tiempo seleccionado) pueden ser editados directamente desde estas columnas. Cues especiales tales como cues Link (linkeadas), o cues Mark (marcadas) utilizan estas columnas para otros propósitos.

Columna comments esta utilizada para agregar los comentarios a las cues. Desplaza el marco del cursor, o presione deseada celda dentro de la columna Comment, después presione tecla **Set** y finalmente escriba tu comentario.

Tiempo De Cue – Cue Timing

Existen tres elementos en cada timing para cada cue: un wait time (tiempo de espera) y uno o mas fade time (tiempo de crossfade) y delay time (tiempo de retardo.)

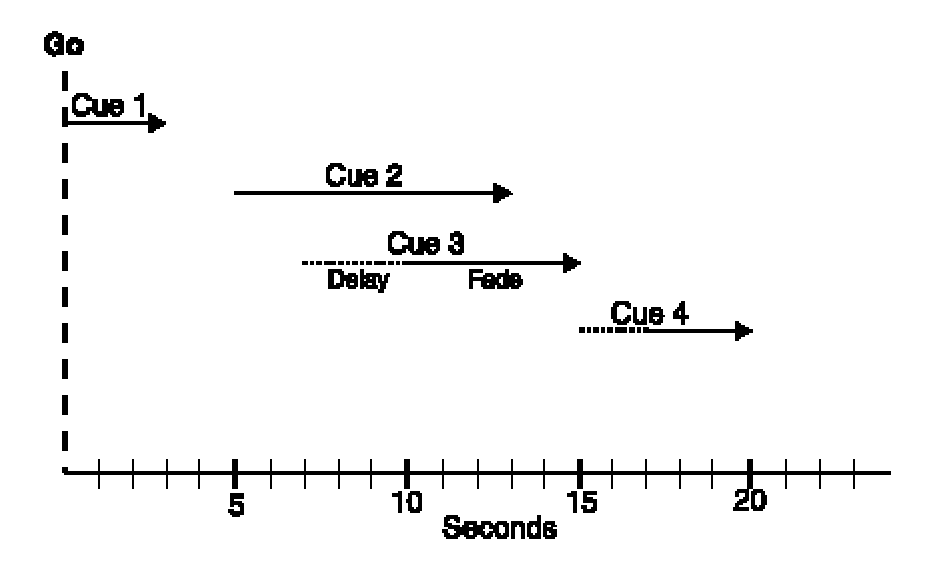
Wait time (tiempo de espera) es el tiempo entre que presione botón **Go** y momento en el que comience ejecutarse la cue.

Delay time (tiempo de retardo) es el tiempo entre el comienzo de la cue (después de haber trascurrido wait time) y el comienzo del crossfade.

Fade time (tiempo de duración de fundido) es el tiempo de duración del crossfade.
La razón de que haya diferencia entre **wait time** y **delay time** esta en que wait time se atiene al momento de ejecución de una cue dentro de la cuelist, e delay time(s) se refieren a los momentos de ejecución de fades en los parámetros diferentes dentro de una cue. Una memoria puede tener muchos delays (tiempos de retardo), mientras tendrá solo un wait time (tiempo de espera.)

Si usted sigue confundiendo **waits**, **delays** y **fades**, mire siguiente cuelist y luego compare la con el diagrama debajo para ver como reaccionan las cues.

Wait:	Cue:	Fade:	Delay:	Path:	Comment:
>>	1	3s	0s	-	
6s	2	8s	0s	-	
2s	3	5s	3s	-	
Follow	4	3s	2s	-	



Ajuste De Wait Time – Setting the Wait Time
Wait time (tiempo de espera) solo puede ser ajustado dentro de la ventana cuelist. Existen cinco opciones para wait time:

Halt Esta representada con una celda vacía: la cuelist para su ejecución de cues y espera al **Go**.

Wait Cuelist espera este tiempo antes de comenzar la cue, desde comienzo de ejecución de la cue anterior.

Follow On La cue comienza ejecutarse inmediatamente después de que la anterior ha acabado su timing.

Manual La cue comienza ejecutarse, cuando crossfader manual (potenciómetro) quede subido desde su punto extremo de parada; crossfade time de la cue será entonces ignorado. En vez de este parámetro crossfade (fade time) estará controlado con el potenciómetro (fader.) Asegúrese que el master esta seleccionado.

Timecode Esto esta descrito en el capitulo "MIDI y Código de Tiempo"

Para cambiar tiempo de espera seleccione celda wait para la cue elegida y presione **Set** en el teclado. En la barra de herramientas aparecerán siguientes opciones:



Introduzca wait time (tiempo de espera) escribiendo su valor en el teclado numérico y presionando **Enter**. Si el tiempo esta mostrado en forma de minutos, presione **Minutes** en la barra de herramientas después de introducir el numero, o presione **Pig +** en el teclado. El código de tiempo puede ser insertado a través de introducción de su valor dentro de la celda, distinguido con el signo **" / "** para indicar 00/ 00.01.00. De otro modo puede seleccionar opción en la barra de herramientas y presionar **Enter**.

Cambiando Varias Cues a la Vez – Changing Several Cues at Once

Puedes seleccionar varias cues para cambiarlas a la vez.

1. Presione comienzo de la selección.

2. Oprime botón **PIG** y presione final de la selección (si es necesario, puedes avanzar a través de la ventana para encontrar en primer lugar la posición final.) Si quieres puedes cambiar el punto final, mientras estas oprimiendo tecla **PIG**.

O:

1. Utilizando tecla del cursor desplace el marco de selección de la casilla hacia principio de selección.

2. Presionando **PIG** desplaza el cursor hacia final de la selección. Mientras estas sosteniendo tecla **PIG** puedes cambiar el punto final.

Este procedimiento de selección puede ser aplicado para toda la consola.

Marcar tiempos De Fundido y De Retardo – Setting the Fade and Delay times

Los tiempos de fade y delay, pueden ser ajustados a través de selección de apropiadas casillas, presión del **Set** e introducción del nuevo valor de tiempo. E aquí es posible ajustar varias cues al mismo tiempo, seleccionando varias celdas a la vez. Los tiempos pueden tener precisión de dos cifras decimales.

No obstante si se asignan tiempos diferentes a los parámetros diferentes, la cue debe cargarse de nuevo al programador para modificación dentro de la ventana Time.

Es posible introducción de divididos tiempos de fade y delay (y divididos paths), para dar los valores diferentes a los fixtures cuyos las intensidades están aumentando y a cuyos las intensidades están disminuyendo en la cue. Utilice **” / ”** para introducir tiempos divididos. Por ejemplo, introducción 2/3 dentro de una celda de la columna Fade, proporciona 2 segundos de fade, a los proyectores cuales intensidad esta subiendo (**“ in “ time**) y 3 segundos de fade, a los fixtures cuales intensidad esta bajando (**“out” time**.)

Memorizando Tiempo Seleccionado – Learn Timing
Usted puede organizar automáticamente los tiempos de espera de una cue utilizando función **Learn Timing**. Mientras la función esta activada, cada vez que apriete tecla **Go** de un master, provocara que consola guardara el correcto wait time (tiempo de espera) para la cue. Si el código de tiempo esta corriendo, en vez de tiempo quedara guardado el marco de código del tiempo actual.
Esta función solo influye a las bacías celdas de espera (por ejemplo Halt) y no a las existentes wait settings (preparaciones de espera.)

Ventana De Secuencia – Cambio De Valores – Cuelist Window – Changing Values
Los valore de las cues dentro de la ventana cuelist pueden ser ajustados a través de la rueda izquierda de la consola. Puede hacerlo para wait times (tiempos de espera), números de cuelist, tiempos de delay y fade (tiempos de retardo y tiempos de fundido) y tiempos de loop (tiempos de bucle) etc.

1. Muévase a la fila de la memoria a la que quiere editar y después ubíquese en la columna del parámetro que va a cambiar.
2. Presione **Set** para editar el valor.
3. Mueve la rueda para cambiar el valor del parámetro deseado: wait, delay, fade, loop, numero de cue.
4. Teclee **Set** o **Enter** para confirmar nuevo valor.

Puedes utilizarlo para un campo seleccionado. Si estas ajustando campo wait times (tiempos de espera) respeto al código de tiempo, ellos se ajustaran relativamente (gracias a ello puedes desplazar por ejemplo: dentro del tiempo hacia delante y hacia atrás todo el campo de cuelist.)

Manejando Cues – Manipulating Cues

Como Seleccionar Cues Durante Operaciones De Edición – How to Select Cues During Edit Operations
Las cues pueden ser seleccionadas igual que Grupos o Paletas. Después de presionar botón **Record**, **Copy**, **Move**, o **Load**:

1. Abre la ventana cuelist apretando botones **Pig** + **Choose** y después presione en la pantalla táctil celda de la elegida cue.

O :

2. Inserte el numero de la cue elegida a través del teclado numérico.

Cuando usted inserte el numero, la consola asume que usted esta refiriéndose las cues de la cuelist en el seleccionado playback master (en el que esta luciendo LED indicador del **Choose**.) Para seleccionar cues en los otros masters puede utilizar la tecla "**/** ". Por ejemplo introducción de **2/3 Enter**, habría seleccionado playback master 2 y en el la cue 3.

Modificación De Cues Existentes – Modifying Existing Cues
La técnica utilizada es la misma, que en el caso de modificación de paletas.

1. Utilice **Record** junto con **Merge** o **Remove**.

O:

2. Utilice **Load** / **Update**

O:

3. Utilice **Update** sin **Load** (Auto Update)

El primer método utiliza tecla **Record** de manera similar como en el caso de creación de una nueva cue:

1. Seleccione los fixtures y ajuste sus parámetros.
2. Presione **Record**.
3. Presione en la pantalla táctil, en la barra de herramientas **Merge** o **Remove**.
4. Seleccione el destino.

La opción **Merge** mezcla – combina el contenido del programador con el contenido de la cue del destino. Si existe cualquier conflicto, la información del programador toma la prioridad. Existe posibilidad de añadir nueva información a varias cues simultáneamente: seleccionando las cues del destino a través del teclado, o oprimiendo **Record** mientras presiona cues del destino dentro de la ventana cuelist.

La opción **Remove** suprime – elimina de una cue a los fixtures y parámetros seleccionados. En el caso del parámetro especifico: si una cue contiene todos los parámetros del VL5 y en el programador único será cambiada la Intensidad, solo se eliminara este parámetro mientras los otros parámetros permanecerán en la cue.

El segundo método utiliza **Load** para volcar la cue al programador, donde puede ser modificada directamente, antes de actualizar de nuevo la cue original.

1. Presione **Load**.

2. Seleccione una cue a modificar.

3. Todos los fixtures en esta cue quedaran seleccionados y preparados para la modificación instantánea. Para modificar solo algunos fixtures, seleccione los de una manera normal – y solo ellos se cambiaran.

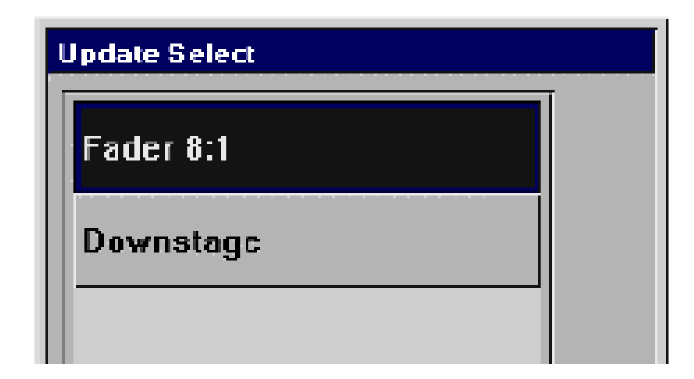
4. Presione **Update** para grabar los cambios.

El tercer método utiliza solo tecla **Update**. Para esta operación *no debe* presionar **Load**.

1. Seleccione los fixtures y ajuste sus parámetros.

2. Presione **Update**. Dentro de línea de los comandos aparecerá Auto Update. Se desplegara una ventana mostrando todas las cues y paletas sobre los cuales ha sido capturado el control. Recuerde que: la cue activa del master seleccionado siempre se seleccionara por defecto. Si la ventana no se desplegara, esto significara que en el programador no se efectuó ningún tipo de cambios, o que usted ya tenia algo cargado en el.

3. Toque los objetos – las posiciones, cuales quiere actualizar y después botón **Enter**.



Este método es una manera conveniente de ajustar la programación, mientras esta en un directo.

Copiando, Desplazando y Suprimiendo Las Cues – Copying, Moving, and Deleting Cues

Las cues pueden ser copiadas, desplazadas e suprimidas con las mismas ordenes utilizadas para toda la consola.

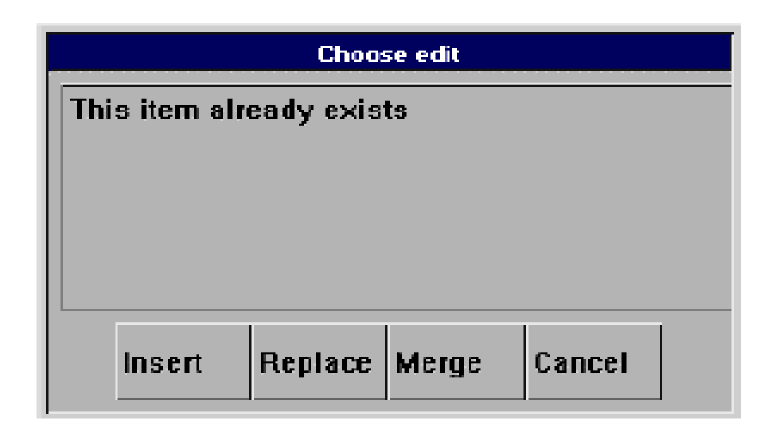
Para copiar o desplazar una cue:

1. Asegúrese que la ventana de cues dentro de la ventana cuelist, esta activa.

2. Apriete **Copy** o **Move**.

3. Seleccione cue original (dentro de la ventana cuelist.)

4. Presione destino de la cue. La cue será insertada justo antes del lugar de su destino tecleado, si después de aparición de siguiente ventana presionara **Insert**, que aparece en su esquina izquierda inferior.



Para seleccionar varios elementos simultáneamente, oprime Copy mientras selecciona varias cues. Puede también utilizar el teclado pequeño para seleccionar la gama de las cues, de manera similar al seleccionar múltiples fixtures: **Copy 1 Thru 4 Enter** to **12**.

Tal como en el caso de las Paletas, puede utilizar Copy junto con la barra de herramientas Options, el que permite **Merge** (añadir), **Remove** (eliminar) o **Use IFCBT** (filtrar los parámetros) mientras esta copiando cues.

Para eliminar una cue:

1. Presione e mantenlo oprimido botón **Delete**.
2. Presione cue la que tienes que eliminar.
3. Suelte botón **Delete**.

Otro método:

1. Presione **Delete**.
2. Seleccione una cue.
3. Presione **Enter** para confirma.

Copiando y Moviendo Cues Entre Listas de Secuencia – Copying and Moving Cues between Cuelist

Las cues pueden ser copiadas o movidas de una cuelist a la otra. Pueden ser varias cues e incluso una cuelist entera. Para realizar esta operación tanto la cuelist - fuente (de la que copiaremos o desplazaremos sus elementos – cues), como la cuelist del destino tienen que estar cargadas en los Masters.

Primero seleccione la fuente utilizando uno de los tres siguientes métodos:

1. Abre la ventana de la cuelist – fuente.
2. Presione y mantenlo oprimido **Copy** o **Move**.
3. Seleccione dentro de la ventana de la cuelist – fuente, cues a copiar o a desplazar, o inserte sus números a través del teclado numérico.
4. Suelte botón **Copy** o **Move**.

Otro método:

1. Presione y suelte botón **Copy** o **Moví**.
2. Inserte numero del Fader / numero de la primera cue, **Thru** y finalmente numero de la ultima cue.

Nota: Presionando **Thru** sin insertar posteriormente numero de la ultima cue, selecciona todas las cues pertenecientes a la cuelist.

Otro método:

1. Presione y suelte **Copy** o **Move**.
2. Presione botón **Choose** del seleccionado Fader.
3. Inserte numero del Fader / numero de la primera cue, **Thru** y finalmente numero de la ultima cue.

Después seleccione el destino utilizando uno de los tres métodos:

- Inserte numero del Fader / numero de cue y para confirmar **Enter**.
- Abre la cuelist del destino y presione cue del destino.
- Presione botón **Choose** del destino, para añadir.

Se puede unir las cuelists utilizando opción **Merge** en la barra de herramientas.

Asegúrese que presiona **Merge** antes de seleccionar la fuente. Si el lugar del destino contiene mas cues que la fuente, las cues de la fuente se repetirán hasta alcanzar el fin. Lo contrario, la fusión acabará en el momento de alcanzar final de lugar del destino.

Cues Especiales – Special Cues

Marca - Mark
La Mark cue, es una cue configurada – preparada, insertada antes de una cue marcada. Contiene ajustes del posicionamiento, color y beam de una cue marcada original, pero solo para los fixtures que no están activos en escena, en el momento cuando esta ejecutada la cue marcada. Esto significa que una cue preparada nunca cambiara, lo que es visible en escena, pero determina todos los parámetros (excepto parámetro de intensidad) para los fixtures cuyos nivel de intensidad dentro la cue es 0 %, para que estén en un valor correcto, a la hora de ejecutar próxima cue.
Pulsando Insert Mark (dentro de la ventana Cuelist) inserta a la cue Mark delante de la cue actual – marcada >> dentro de la casilla wait.

Bucles y Enlaces – Loops and Links
Los enlaces están utilizados para creación de bucles, o para interrupción de ejecución de una cuelist (secuencia) saltando a un punto diferente. Presta atención, que la cuelist con el bucle vuelve a la primera cue por defecto, para que no haya ninguna necesidad de añadir un link entre la ultima y primera cue de la cuelist (secuencia.)
Presionando **Insert Link** inserta una orden de linkeo detrás de la cue en el curso. Columnas fade y delay se transforman a Link a Cue y Duration. En el marco de cue introduce numero de la cue, a la que quieres linkear. En la columna Duration puedes insertar el numero de repeticiones de linkeos, o el valor del tiempo de linkeo. Recuerde introducir el punto decimal durante el ajuste del tiempo, para diferenciarle de la cantidad de las repeticiones. Dentro del campo Duration también podrá insertar tiempo codificado. Después de introducir 0, el campo quedara vació, que significa, que link (o el bucle) serán ejecutados hasta que vuelva apretar de nuevo la tecla **Go**. Esto es una opción de la cuelist, que permite un control exacto de ejecutar esta operación.
Una link cue tiene su propio wait time (tiempo de espera.) En el momento de la llegada de la link cue, consola utiliza su wait time, en vez de utilizar el wait time de la cue a la que se linkea.
En el ejemplo, en principio de este capitulo la cue 4.3 es una link cue, creada para hacer un loop (bucle) de retroceso a la cue 4. La cue 4 tiene wait time of Halt (tiempo de espera de parada), pero esto se ignora en el momento de ejecutar el bucle – en su lugar se utilizara el valor de wait time de la link cue.
Puedes también especificar el tiempo de duración de un bucle, o valor final del tiempo codificado. Desplázate a la columna Duration de la link cue e inserte un tiempo (por ejemplo 10.0), o en el marco de timecode 2/13/12.00. El bucle deberá finalizar en el momento de alcanzar el marco de timecode, o al terminar el tiempo de duración, transcurrido desde el comienzo del bucle.

El Directorio De Secuencia – Cuelist Directory

Cada cuelist puede ser guardada dentro de la ventana de Cuelist Directory. Puede abrir esta ventana apretando **PIG** y **List**:



En esta ventana puede acceder en cualquier momento a cualquiera de las cuelist.

Las cuelists pueden ser seleccionadas, copiadas, desplazadas y eliminadas tal como grupos, paletas, o cues. Para agregar una cuelist utiliza informaciones contenidas en el capitulo *Manipulando Cues - Manipulating Cues.*



Es posible registrar directamente en cuelist en el Cuelist Directory. Después de haber presionado Record y posteriormente la celda del destino dentro de la ventana Cuelist Directory, quedara grabada directamente la cue en esta cuelist. Si la celda esta bacía, quedara creada una cuelist y la cue será registrada en ella.

Dando Nombres a Cuelist – Naming Cuelists

Las cuelist no pueden recibir nombres vía Master, es decir cuando están cargadas en uno de los Masters. Para ello usted tiene que encontrar la cuelist en el Cuelist Directory, e allí asignarla su nombre.

Suprimir a Cuelist – Deleting Cuelists

Para suprimir definitivamente una cuelist en todas las paginas de nuestra consola, suprímala dentro su celda de la Cuelist Directory. Si solamente quiere quitarla del Master en el que esta cargada, presione **Delete** y mientras lo mantenga oprimido pulse botón **Choose** del Master correspondiente; la cuelist quedara eliminada del Master en el que estaba cargada, pero seguirá en su celda, dentro de la ventana, de la Cuelist Directory.

Paginas – Pages

Las paginas son una manera muy útil de organizar la programación. Permiten agrupación de las cuelists y su rápida carga a los Masters, con una sola pulsación del botón. Durante la preparación de la programación de los conciertos, suele organizarse una canción por pagina. Disponiendo de la lista de los temas antes del comienzo del show, es muy fácil organizar las paginas para que ellas reflejen el orden de ejecución. Para ver las paginas disponibles presione **PIG** y **Page**.



Que Es Una Pagina? – What is a Page?
Las cuelist no son guardadas en los Masters. Los masters simplemente hacen referencia a las cuelists contenidas en el directorio cuelist; los detalles de asignación se guardan en una pagina.
Cuando cambias de pagina, los masters reciben nueva información referente a ella, en consecuencia de que, todas las cuelists en todos los masters cambian instantáneamente.

La misma cuelist puede ser utilizada varias veces dentro de una pagina, o en varias paginas. El numero que aparece en la esquina superior derecha del botón cuelist, dentro de la ventana cuelist directory, muestra, cuantas veces ha sido utiliza la cuelist en las paginas.

Cambio De Paginas – Changing Page
Existen tres métodos para cambiar las paginas:

Presione **Next Page** (para desplazarse al revés a través de las paginas oprima **PIG** y presioné **Next Page**.)

Presione **Page**, introduzca numero de la pagina, presione **Enter**.

Presione botón de la pagina deseada dentro de la ventana Page.

La pagina a la que cambia se convierte en current page (pagina actual.) Cualquier cambio (hecho por usted) de cuelist en los masters, afectara a la pagina actual.

Creación De Nueva Pagina – Creating a New Page
Para crear una nueva pagina, simplemente presione un botón vació dentro de la ventana Pages, o presione tecla **Page** en el teclado de la consola, seguido por el numero de una pagina vacía. En otra parte usted puede introducir el nombre de la pagina utilizando tecla **Set**.

Modificando Pagina – Modifying a Page
Puede modificar una pagina, grabando cues en una nueva cuelist, o añadiendo una cuelist existente a la pagina. Nuevas cuelists están añadidas automáticamente al directorio de cuelist y a la pagina actual.
Para agregar una cuelist existente a una pagina:

1. Presione **Move** o presione **Copy**.
2. Seleccione una cuelist presionando su botón en la pantalla táctil, o a través del teclado de la consola.
3. Presione **Choose** del Master deseado.

Desplazamiento de una cuelist dentro de una pagina, *no crea* una nueva cuelist; todos los cambios efectuados dentro de una cuelist, influirán sobre todas las paginas que utilicen esta cuelist. Cuando una secuencia esta transferida – movida a los múltiples masters dentro de la misma pagina, el segundo movimiento y los sucesivos, realmente son las copias ocultas creadas de la cue original. Estas copias ocultas en un cambio de pagina son sincronizadas con la secuencia original. Los cambios no son mostrados en todas las cuelists, hasta que esto no ocurre. Sin embargo cualquier revisión que se realiza en una cuelist oculta, se aplica a la secuencia original.
Cuando una cuelist esta copiada a un Master, se crea una nueva cuelist, sin ningún vinculo a cualquier otra pagina. Todos los cambios efectuados dentro de ella no influyen sobre otras paginas (a menos que, claro, la nueva secuencia se mueve posteriormente hacia un master en otra pagina.)

Para suprimir una cuelist de una pagina, reteniéndola al mismo tiempo en el directorio de cuelist, para su posterior uso:

1. Presione **Delete** en el teclado de la consola.
2. Presione botón **Choose** correspondiente al master, en el que esta cargada la cuelist a suprimir.
3. Presione **Enter** para confirmar la acción.

Esto eliminara la cuelist de la pagina, dejando la en el directorio de cuelist.

Limpiando Una Pagina – Clearing a Page
Presione **Clear Page** dentro de la ventana Page. Atención: esto no borra a ninguna delas cuelist.

Manteniendo Una Pagina – Page Holdover
Durante cambio de pagina, consola automáticamente descarga las cuelists de la pagina anterior. Para aplazar cambio de las cuelists y mantenerlas en los faders mientras cambia de Pagina, mantenga pulsados botones **Choose** de los faders correspondientes. Para indicar las cuelist (de la pagina anterior) mantenidas en los master, serán iluminados sus botones.

Para mantener todas las cuelists activas sin necesidad de presionar **Choose**, seleccione opción **Page holdover if Active** dentro del Control Panel.

Para eliminar holdover suelta el Master, aparecerá nueva cuelist de la pagina actual. Si no mantengas pulsado tecla **Choose** durante el cambio de paginas, el Master será descargado igualmente, cuando la cuelist será sustituida por una nueva.

Crossfading Entre Paginas – Crossfading Between Pages
Es posible ejecutar un crossfade directo entre los cuadros de luz de dos paginas, simplemente cambiando de pagina. Esto se hace guardando en la pagina entrante, información, de cuales masters tienen que ser activados durante el cambio de paginas (cuales de los masters tendrán activada - presionada tecla **Go** automáticamente.)

1. Cambie a la pagina entrante.
2. Presione **Go** de los masters, cuales tienen que ser activados para realizar el cambio cuadros de luz.
3. Dentro de la ventana Pages en la barra de herramientas oprima botón **Save Activity.**

Ahora cuando usted cambiara a esta pagina, sus cuadros de luz se pondrán en escena automáticamente. Usted puede utilizar ahora **Next Page** como si fuera "Go" para la primera cue de la pagina entrante.
Para desactivar la opción, cambie a esta pagina y presione **Save Activity**.

Plantillas De Paginas – Template Pages
Una plantilla de pagina le permite especificar la cuelist(s) que aparecerá en cada pagina, sin necesidad de repasar todas las cuelist en todas las paginas. Utilice plantillas cuando tenga una cuelist para reproducir en un master y cambio de las paginas quiere utilizar para conseguir efectos especiales. Puede también utilizar la plantilla para guardar fácil de manejar una cuelist manual de control.

Para configurar una plantilla de pagina:

1. Crea una pagina de manera normal.
2. Seleccione la como pagina actual.
3. Presione **Set As Template** dentro de ventana de Page.

En el botón de la pagina aparecerá símbolo **T** indicando que ha sido ella cargada como plantilla de pagina. Si usted cambia de pagina, compaginara siempre la vista de la cuelist de la plantilla. Si pagina normal y plantilla de pagina compaginan utilizando el mismo master, la pagina normal anula la plantilla de pagina.

Para desactivar la plantilla de pagina, presione en cualquier momento **No Template**, dentro de la barra de herramientas de la ventana Pages.

Otras Funciones De La Ventana Cuelist – Other Cuelist Window Functions

Cuelist Options
Este botón abre la ventana Cuelist Options, la que permite personalizar la cuelist hacia necesidades especiales. Todo esto esta descrito en el capitulo Preproducción – Playback.

Follow Current
Este botón de la barra de herramientas sirve para congelar el contenido de la pantalla, como en los PC. Esta opción permite parar y visualizar la cue actual en el centro de la pantalla mientras se este desplazando a lo largo del contenido de la cuelist.

Renumber
Apriete **Renumber** entonces teclee rango para renumerar, después **Enter** para renumerar las cues automáticamente a los números enteros.
Utilice **Move** para mover una cue a una posición diferente.

Programación Avanzada

Este capitulo describe las funciones mas sofisticadas de programación. Empezaremos explicando la función tracking. Entendimiento de esta función es crucial para que pueda dominar la Wholehog.

Seguimiento – Tracking

Wholehog II es una consola con seguimiento lo que significa, que solo guarda los cambios programados y no estados completos de luz. Este concepto influye directamente sobre, como deberías programar su show, el mal entendimiento de cómo trabaja tracking, puede llevar a confusión y errores.
Normalmente al grabar una cue solo los parámetros que han cambiado desde el ultimo registro serán incluidos en la nueva cue. Por ejemplo, si antes de grabar solo han sido movidas las ruedas de pan y tilt, la cue no contendrá la información de intensidad, color, e otros muchos mas parámetros no vinculados a posicionamiento.

Este sistema tiene varias ventajas. De un punto de vista técnico, almacenamiento de cues es sumamente eficaz e ocupa muchísimo menos memoria, por que los valores programados no son repetidos a lo largo de la cuelist. Esto significa que para hacer un cambio en una gama de cues, para que las afecte a todas, solo primera de ellas necesita modificación.
Las ventajas de tracking también se extienden sobre la reproducción. Es posible la reproducción simultanea de múltiples cues, lo que podría ser imposible, si las cues contendrían estados completos de los valores. Ay espectáculos programados con solo un tipo de parámetros para cada cue, o cuelist, permitiéndoles ser combinado entre si de maneras diferentes, para lograr una amplia selección de cuadros de luz. En otras ocasiones puede surgir necesidad de disparar a un parámetro con un Master diferente en distintos momentos del show. Probablemente esto no seria posible si se tratase de una consola que guarde los valores para cada parámetro.

Problemas Comunes – Common Problems
Desgraciadamente un sistema como este puede resultar incomodo de vez en cuando confundiendo aquellos usuarios que trabajan con otras consolas de iluminación. Las cues grabadas en algunas ocasiones durante la reproducción, no aparecen del mismo modo que han sido hechas en el programador. Este problema puede ser causado por dos motivos:

1) *Cues activas en los playback master durante grabación.* El cuadro de luces en escena, es una combinación de contenido del programador e playback masters, pero solo el contenido del programador es registrado en una cue. Durante la reproducción de la cue registrada, cuadro de luz en escena puede ser muy diferente, si las cues que eran activas en los playback masters durante grabación, se apaga ahora.

2) *Cues activas durante reproducción mandan valores para parámetros no registrados en una cue.* El fixture Cyberlight queda programado y solo las informaciones sobre intensidad, color, e posicionamiento serán registradas, sin incluir en la cue los valores del iris. Al activar esta cue después de la otra en la que el mismo Cyberlight tuviera el iris cerrado, el iris del Cyberlight quedara cerrado en nuestra cue, aun que estuviera abierto a la hora de grabarla. Esto sucede por que, ninguna información se programo para el iris desde que ha sido tocado.

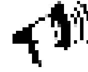
Un Ejemplo De Tracking – An Example of Tracking
Fijémonos en el ejemplo que nos ayude comprender sentido de tracking.
Programe tres cues con Canales de la Consola (o dimmers) como en el siguiente diagrama:

		Cue Contents					Output				
Cue	Action	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	1 @ Full	FL					FL				
2	2 @ 50		50				FL	50			
3	3+5 @ 80			80		80	FL	50	80		80

La primera columna contiene números de las cues. Segunda columna muestra programa registrado de cada cue (teniendo en cuenta uso de **Enter** y **Record**.) Tercera columna (Cue Contents) muestra lo que realmente se graba en la cue. La cuarta columna (Output) muestra el estado resultante de la cuelist mientras las cues están ejecutadas. Asumiendo que la opción **Maitain State** esta activada por defecto dentro de la ventana cuelist options.

Solo se graban los elementos que realmente se programan desde el ultimo registro en la cue (a menos que una de las opciones de registro que se menciona debajo se esta utilizando.) Cuando se ejecutan las cues en una cuelist, la consola calcula automáticamente el estado de salida para este punto en la secuencia. Si la opción **Maitain State** queda anulada, las señales de salida serán iguales, como las cues programadas.

		Cue Contents					Output				
Cue	Action	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	1 @ Full	FL					FL				
2	2 @ 50		50					50			
3	3+5 @ 80			80		80			80		80



El contenido de la ventana cue contents es muy útil para mostrar el contenido real de una cue en contra de consecuencia de Maitain State.

Opciones De Registro y Edición – Recording and Editing Options

Simplemente por que Wholehog II sea una consola con seguimiento, no significa, que tengas que ser atado a este modo de trabajar. Varias opciones que aparecen en la barra de herramientas permiten controlar el contenido de cada cue.

Merge	Remove	Track Forward	State	Options..	Use I	Use F	Use C	Use B	Use T

Funcionamiento De Grabación Por Defecto – Default Recording Behavior
Cuando registra las cues utilizando modo por defecto, la propia consola decide lo que se grabara en la cue destinada, utilizando las siguientes reglas:

Ajuste De Parámetros Estos se graban siempre, sin tener en cuenta que si el fixture esta seleccionado actualmente.

Grabación De Antiguos Parámetros Parámetros que están presentes en el programador, pero no han sido modificados desde la ultima operación de registro, solo se graba si están destinados a la cue, si ya no están presentes con el mismo valor en la expuesta cuelist (en otras palabras, solo si la función de **Unblock** no les habría eliminado.)

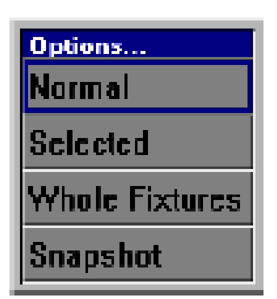
Empleando State – Using State
State de una cuelist, se refiere a lo que esta actualmente saliendo – el resultado de todas las cues ejecutadas hasta ahora, durante la reproducción. La opción **State** controla cuanta información esta incluida durante manipulación de una cue:

Cuando graba cues Apretando **State** graba todos los parámetros en el programador, (ajustados o previamente grabados) sin tener en cuenta que si ellos están destinados a la cuelist.

Cuando copia cues Apretando **State** copia el estado entero de la cuelist hasta la cue seleccionada y no solo la cue. Esto corresponde a la suma de todas las cues, hasta la cue seleccionada y con ella incluida.

Cuando carga cues Apretando **State** carga el estado de la cuelist al programador.

Opciones De Registro – Record Options
Después de presionar **Record**, puede oprimir en la barra de herramientas botón **Options**, lo que le dará cuatro opciones:



Normal Registro de parámetros de modo por defecto detallados anteriormente.

Selected Registro de parámetros para los fixtures actualmente seleccionados (no, de todos los que se encuentren en el programador) de la manera predefinida, e ignora programación para los fixtures no seleccionados.

Whole Fixture Registro de todos los parámetros de fixtures con algunos parámetros ajustados, incluso si algunos parámetros no se han podido ajustar.

Snapshot Registro instantáneo de la completa señal de salida, como si **Active Enter** hubiera sido utilizado previamente.

Desbloquear – Unblock
Cada vez que utilicemos State o una opción de registro que sea poco común, los parámetros pueden tener a menudo los mismos valores programados en las cues anteriores. Esto esta conocido con el nombre de hard commands (comandos duros.) Los hard commands, pueden ser creadas también durante un ciclo de programación normal. De vez en cuando este tipo de comandos esta incluido deliberadamente, pero a veces son el producto de manipulación de cue. Para eliminar los no deseados hard commands, utilice **Unblock** (en la barra de herramientas de la ventana Cuelist):

1. Presione **Unblock** en la barra de herramientas de cuelist.
2. Seleccione las cues para desbloquear.
3. Presione **Enter** para confirmación.



La eliminación de no deseados hard commands es una buena manera de reducir el tamaño del show, e liberar la memoria.

Seguir De Aquí en Adelante – Track Forward
El botón **Track Forward** aparece en la barra de herramientas de edición. Tiene dos posiciones on y off y esta utilizado después de **Record**, **Copy**, **Delete** y **Update**.

On El botón tiene color gris oscuro. Cuando su estado esta "on" la cue durante la reproducción rastrea (sigue) sus cambios a través de las cues subsecuentes (subsiguientes) hasta la llegada de un cambio, programado anteriormente. Este es el modo normal de programación.

Off La consola entra en el modo *Cue Only*. Los cambios solo se aplican a una cue. La cue siguiente se modifica de un modo, para que estos cambios se anulen en ella. Esta función no esta operativa, si la cue creada o modificada es ultima de la cuelist.

Si presiones **Track Forward**, el cambio quedara solo para una operación de edición. Durante la próxima operación, quedaran revertidos ajustes por defecto.

Fusionar y Remover – Merge and Remove
Utilice esta opción después del **Record** y **Copy**, para fusionar las cues en lugar de insertar cues nuevas.

Ocultar – Masking
Como nos hemos enterado, es posible filtrar salida de Intensidad, Focus, Color, Beam y Tiempo, presionando en la barra de herramientas, durante registro el botón adecuado de Mask (**Use IFCBT**.) Por ejemplo, si se seleccionan todos los parámetros para un fixture en el programador y después de haber apretado **Record** solo se presionara **Use C** (en la barra de herramientas), la información del color no quedara incluida en la cue.

Mas Información Sobre Selección De Fixtures – More on Selecting Fixtures

Seleccionar Menú – Select Menu
Presionando Select en la barra de herramientas, nos permite selección de los siguientes botones:



Los botones **All**, **Odd**, e **Even**, sirven para selección en el propio programador. Opción **All** selecciona todos los fixtures presentes actualmente en el programador. Opciones **Odd** y **Even**, seleccionan fixtures pares e impares, de entre los seleccionados recientemente en el programador. Por ejemplo, para seleccionar los fixtures pares de tu truss trasero:

1. Seleccione el grupo (en este caso será el grupo que contenga todos fixtures del puente trasero.)

2. Presione **Even** en la barra de herramientas de Programmer.

Opción **Prev** sirve para deseleccionar la selección anterior del Programador.

Opción **Invert** captura fixtures no seleccionados en selección anterior. Por ejemplo, si todos los VL5´s han sido cargados al programador, y ha sido presionada opción **Odd**, tecleo del botón **Invert** en la barra de herramientas provocara selección de los fixtures pares.

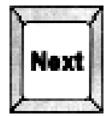
Opción **Only** selecciona la intersección entre dos grupos. Por ejemplo:

1. Seleccione el grupo que contiene los proyectores del 1 al 3.
2. Presione **Select**...y después **Only**.
3. Seleccione el grupo que contiene los fixtures del 2 al 6.
4. Fixtures 2 y 3 quedaran seleccionados ahora en el programador.

Opción **None** no selecciona nada, pero deja toda la información actual en el programador intacta.

Opción **Random**, baraja orden de la selección actual, y paginas que selecciono.

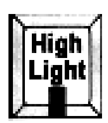
Opción **Calibrate** esta utilizada durante programación X Y Z.



Siguiente - Next

Presionando **Next** seleccionamos automáticamente el fixture siguiente. Si no hay nada seleccionado en el programador, o si en línea de los comandos esta seleccionado solo un fixture, entonces **Next** haga recorrer a través de todos los fixtures hasta el fixture seleccionado actualmente. Si no se ha asignado ningún numero del direccionamiento, entonces Next haga recorrer a través de cada fixture de cada tipo. Si cada aparato tiene asignado su propio numero del direccionamiento, entonces **Next** hará recorrer a través de ellos en un orden numérico.

Presionando **PIG** mas **Next** hace volver al fixture anterior.
Si utilizamos el ratón, o el trackball, para posicionar los fixtures, el botón izquierdo tanto del uno como del otro funciona como **Next** (siguiente), e botón derecho como Previous (anterior.)



Destacar – Highlight

Presionando **Highlight** ponemos momentáneamente a 100% la intensidad del fixture actualmente seleccionado, e su beam (haz de luz) totalmente abierto, sin registrar toda esta información en la cue. Esto es muy útil, a la hora de actualizar los preset focuses, o posicionar un instrumento especifico, dentro de una cue. Esta opción permanece activa hasta su apagado, presionando nuevamente **Highlight**.

Es posible ajustar la escena de Highlight por defecto, creando una paleta personalizada de Highlight. Para ello:

1. Crea una paleta con los fixtures en las deseadas escenas highlight.

2. Seleccione dicha paleta.

3. Presione **Set** dos veces.

4. Seleccione opcion **Highlight**.

Las escenas Highlight para los fixtures , también puede ajustarse en la ventana Edit Fixtures.

Mas Información Sobre Ajuste De Niveles – More on Adjusting Levels

Ajuste Fino Con Rueda – Fine Wheel Movement

Algunos de los fixtures tienen resolución de 16 bit para los parámetros tales como pan, tilt, e rotación de gobos. Para acceder al nivel fino de regulación, mantén oprimido botón **PIG** mientras estas moviendo las ruedas de parámetros. Los niveles serán ajustados en aquél momento con la mayor precisión posible. Tenga en cuenta, que aun que la rueda de parámetros generalmente trabaja con la resolución de 8 bit, todos los crossfades en la consola Hog 2 se realizan con la total resolución de 16 bit.

Invertir – Flip

Opción **Flip** rota un instrumento de cabeza móvil, de manera, para que apunte al mismo punto del escenario, pero efectuando el recorrido de su movimiento hacia el otro extremo . Para hacerlo seleccione los fixtures para rotar, e presione **Flip**, en la pantalla táctil.

Resto Oscuro – Remainder Dim

Cuando después de seleccionar los fixtures en la barra de herramientas del programador quedara tecleada opción **Rem Dim**, todos los de más fixtures, no seleccionados, recibirán el valor 0 de intensidad.

Otras Opciones De Barra De Herramientas – Other Toolbar Items

Out ajusta la intensidad de los fixtures seleccionados a 0.

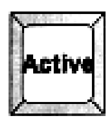
+10 sube el nivel de intensidad de los fixtures seleccionados 10%.

-10 baja el nivel de intensidad de los fixtures seleccionados 10%.

Manipulando Programación – Manipulating Programming

Estas funciones facilitan acceso al programa existente y su manipulación.

Tomar Instantánea De Salida Directa – Take a Snapshot of Live Output



Después de haber presionado **Active** y a continuación **Enter**, queda tomada una "Snapshot" – instantánea de la salida actual de consola, e cargado de ella al programador. Por ejemplo si están activas cuatro cues con sus faders en varios niveles, **Active** fusiona los estados de todas las cues. Esto puede ser grabado posteriormente como una cue, en cualquier parte de la consola.

Para uso de **Active**:

1. Ponga el cuadro de luz que usted quiere, utilizando los Masters.
2. Presione botón **Active**.
3. Presione **Enter**.

Instantáneas Condicionales – Conditional Snapshots

Puedes utiliza **Active** para cargar un subconjunto de salida de la consola. Por ejemplo, para cargar al programador todos fixtures que es encuentran actualmente en el color rojo, presione **Active**, después presione paleta roja y para finalizar oprime **Enter**.
Esta sintaxis puede ser utilizada con los fixtures, grupos y paletas.

Para coger – capturar parámetros de un cierto tipo, para fixtures seleccionados en el programador presione **Active** y mientras lo mantenga oprimido, apriete: **Group** (para la intensidad), **Focus**, **Colour**, o **Beam**.

Si mientras mantengas oprimido **Active** rotaras la rueda de parámetros, capturaras este parámetro para los fixtures seleccionados en el programador.

Active @ 50 captura todos los fixtures, cuales intensidad es como mínimo 50%. El numero 50 puede ser substituido por cualquier numero.

Para forzar los valores en todos los parámetros para los fixtures seleccionados en el programador, presione **PIG** y **Active**. Esto funciona de manera semejante durante registro de la opción **Whole Fixture**. Si los parámetros no están controlados con ninguna cue, obtendrán los valores predefinidos de la biblioteca de fixtures.

Extrayendo Valores De Cues Hacia Programador - Extract Values From Cues Into the Programmer

Para extraer posiciones de un fixture de una cue y cargarlos en el programador:

1. Seleccione los fixtures.
2. Presione botón **PIG** y mientras lo tenga oprimido presione **Load**.
3. Seleccione las cues de las que quieres extraer posiciones.

Durante esta operación podemos utilizar comando Masking (descrito en el capitulo “Grupos y Paletas” en la pagina 52), para filtrar parámetros de tipo no deseado.

Copiando Valores De Un Fixture Al Otro (Clonando) – Coying Values From One Fixture to Another (Clone)

La función Clone sirve para copiar parámetro e información del tiempo de un fixture al otro – incluso si se trata de los proyectores de diferentes tipos.

Para clonar la información de los fixtures del origen a los fixtures del destino:

1. Seleccione los fixtures del destino en el programador.
2. Presione **Pig** y **Copy**.
3. Seleccione los fixtures del origen.
4. Presione **Enter**.

Durante proceso de clonación, en el programador tienen que estar presentes tanto los fixtures del origen, como los del destino.
La barra estándar de herramientas de edición, sirve para controlar a lo que tiene que estar clonado. Por ejemplo, seleccione **Use T** para clonar solo parámetros de tiempo, anulando todos los de más (**Use IFCB**.)
Clonación puede ser utilizada para solapar juegos de fixtures del origen y destino. Por ejemplo, si usted ha preparado cambios solapados de intensidad en los Cyberlight 1 > 10 y quiere invertir el orden en que ocurren estos cambios:

1. Seleccione **Cyber** **1 Thru 10**.
2. Presione **Pig** y **Copy**.
3. Presione **Use** **T** solo.
4. Seleccione **Cyber** **10 Thru 1**.

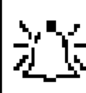
Clonación funciona también durante programación XYZ, a si que puede copiar posiciones para cualquier numero de proyectores, (con tal que todos ellos sean calibrados.)

Puede trabajar sobre diferentes tipos de fixtures, con la condición de que todos tipos tengan algunos parámetros en común, por ejemplo: **Cyber 1 Thru 10** Clona de **Gscan 1**.



Recuerde, que función Clone no puede ser utilizada para copiar Información de las cuelist ejecutadas – utilice primero Active y después Clona a diferentes fixtures.

El Abanico – Fan



No descuide esta característica. Es sumamente poderosa, pero muy fácil de perder, debido a que no dispone de un botón especializado.

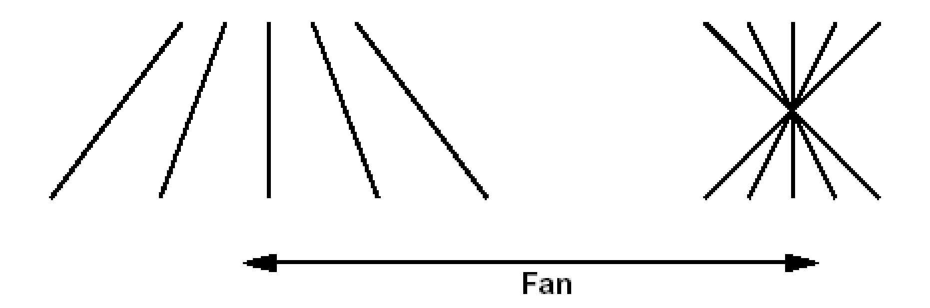
Ubicando En Abanico Parámetros De Un Campo – Fanning Parameters over a Range
Puedes ubicar en abanico algunos fixtures, para crear un cuadro de luz simétrico. Si la función quedara utilizada para los parámetros de pan y tilt, los fixtures que se encuentran montados en la misma línea, quedaran dirigidos de manera uniforme tal que sus haces de luz crearan abanico o nudo.
Para utilizar la función Fan:

1. Seleccione los fixtures para programar.

2. Presione y mantén oprimido botón **Set**.

3. Utilice ruedas de parámetros, central y derecha (para pan y tilt), para dar forma al abanico de haces de luz (abriendo o cerrando el abanico.)

Uso de Fanning para pan de los cinco fixtures alineados seguidamente, produce mas o menos siguiente efecto de los haces de luz:



Aunque originalmente pensado para pan y tilt, Fan también puede utilizarse en otros sitios (para otros parámetros):

- Para crear un bonito efecto del arco iris hecho por los fixtures que cambian de color.
- Para extender uniformemente los tiempos de delay, o de fade times (crossfade) para un juego de fixtures.
- Para alternar de manera compensada los efectos utilizados en el Procesador De Efectos.

Empleando Efecto De Abanico Con Tiempo – Using Fan with Time
El control de tiempo con sus elementos también puede ser extendido uniformemente dentro de la ventana Time del programador. Presione **Set** y gira rueda izquierda de parámetros, o inserte el tiempo a través del teclado de la consola. Si lo haces de siguiente manera;
1 Pig Thru 10, los tiempos quedaran extendidos entre los fixtures 1 y 10.



No pase por lo alto esta característica. Con ella puede al instante crear formidables efectos, cuales creación de otra manera seria muy laboriosa.

Eliminando La Programación – Removing Programming

Anulación De Modificaciones – Canceling Modifications
Si has cambiado de idea respecto al ajuste de los niveles, presione botón **backspace** antes de presionar tecla **Enter**. La selección actual con los cambios introducidos quedaran entonces eliminados.

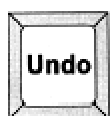
Eliminancion De Fixtures Del Programador – Removing Fixtures from the Programmer
Función Knockout elimina los fixtures seleccionados y su programación del programador:

1. Seleccione fixture(s.)

2. Presione botón **Knockout** en la barra de herramientas situada en la parte superior de la pantalla derecha.

Anulación De Parámetros De un Cierto Tipo – Undoing Parameters of a Certain Type
Puede eliminar parámetros de cierto tipo oprimiendo botón **Undo** y mientras lo mantenga oprimido presione una tecla adecuada **Group** (para la intensidad), **Focus**, **Colour** y **Beam**.

Cancelación De Parámetros Individuales – Undoing Individual Parameters



Sosteniendo tecla **Undo** durante rotación de la rueda de parámetros eliminas toda la programación para ese parámetro del programador.

Trayectoria – Path

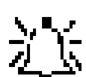
Path es el modo (tipo) de crossfade a una cue, a un fixture, o durante ejecución de un parámetro; define como una cue cambiara en el tiempo. Path esta también conocido como perfil o curva. Los cambios de configuración del Path, pueden ser realizados dentro de la ventana Cuelist, o dentro de la ventana Times del programador.
Están disponibles los siguientes perfiles:

Path	Descripción
Linear	Cambio lineal, proporcional fundido en el tiempo.
Start	Cambio instantáneo al principio de una cue.
End	Cambio instantáneo al final de una cue.
Damped	Un crossfading mas lento al principio y al final de una cue.
Brake	Un crossfading mas lento al final de una cue.
Sped Up	Un crossfading mas lento al principio de una cue.
Under	El fade al principio va en dirección opuesta a la del destino.
Over	El fade pasa de su punto de destino y vuelve a el.
Shake	Un fade caótico, saltado, durante duración de una cue.

Los Path por defecto para fixtures están fijados en la biblioteca de fixtures.

Programación Con Las Coordenadas XYZ – Programming with XYZ Coordinates.

En lugar de utilizar valores de pan y tilt para los fixtures, es posible programación de sus posiciones en el espacio tridimensional utilizando las tres coordenadas escénicas XYZ. Por que puede ser esto útil? Supongamos que quiere dirigir 100 fixtures hacia un punto especifico en el escenario. Normalmente tendría que hacer el ajuste de pan y tilt de manera individual, para cada uno de los 100 proyectores, lo que seria un proceso largo y tedioso. En contraste con el sistema XYZ, todo lo que tiene que hacer en el sistema de las coordenadas XYZ, es introducir coordenadas XYZ con ayuda de las ruedas de parámetros – todos los fixtures irán a esa posición instantáneamente. Igualmente, si usted necesita subir un poco las luces – quizá para que ellas den en la parte superior del pie de micro, todo lo que tiene que hacer, es ajustar el parámetro Z con su correspondiente rueda de parámetros, para que todos los haces de luz se levanten a la vez hacia aquel punto.
Si usted se encuentra de gira, entonces el sistema XYZ puede eliminar la tarea diaria de actualizar los preset focuses. En lugar de ello puede recalibrar los proyectores y todos los focus palettes creados con las coordenadas XYZ quedaran ajustados a nuevo objeto.



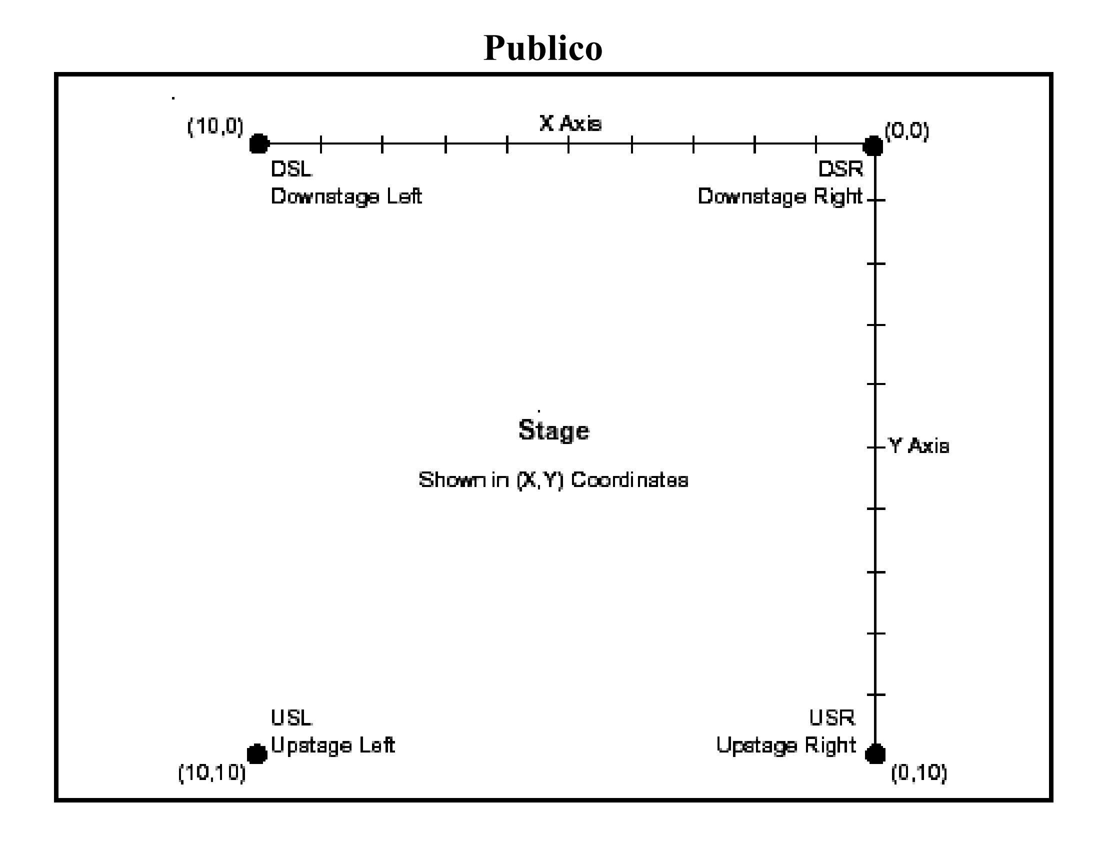
Para el sistema de coordenadas XYZ, tiene que ser utilizada la versión 3.0 o otra superior de la biblioteca de fixtures. No todos los fixtures disponen de la necesaria información tridimensional. Eche un vistazo al apéndice "Biblioteca De Fixtures", para adaptar la vieja biblioteca, o para calibrar un fixture.

Calibración – Calibration

El sistema de coordenadas tridimensionales XYZ tiene que ser calibrado, antes de ser utilizado. Este proceso es simple, consiste en dirigir cada uno de los fixtures a cada uno de los cuatro puntos de calibración. Importante es aquí la precisión, por lo que merece la pena cerrar los iris de todos los aparatos a su apertura mínima, si es posible.

El dibujo que tenemos debajo muestra coordenadas X e Y ubicadas en el escenario. La coordenada Z es la altura sobre escenario, en la que están colgados los fixtures.

Publico



Para calibrar fixtures:

1. Seleccione cuatro puntos del rectángulo en el escenario, correspondientes al dibujo de arriba. Con que el rectángulo sea mas grande, mejor.

2. Crea cuatro paletas de posicionamiento – una para cada punto:

USR	Punto trasero derecho del escenario	X=0	Y=10
USL	Punto trasero izquierdo del escenario	X=10	Y=10
DSR	Punto delantero derecho del escenario	X=0	Y=0
DSL	Punto delantero izquierdo del escenario	X=10	Y=0

3. Dirige todos los proyectores móviles a cada uno de los puntos de referencia y grábalo en correspondiente paleta.

4. Seleccione a su vez, a cada una de las paletas de posicionamiento, presione dos veces botón **Set**, y entonces escoge apropiado identificador (por ejemplo Cal USR.)

5. Presione **Calibrate** dentro del menú **Select**.

6. Presione dos veces **Focus** para cambiar ruedas de parámetros a la programación de coordenadas X, Y, Z, en el espacio 3D.

Registro De Cues Con Coordenadas XYZ – Recording Cues with XYZ
Informaciones XYZ pueden ser registradas solo dentro de paletas, e **no dentro de cues**.
Por consiguiente, es aconsejable grabar primero toda la información de XYZ como las paletas de preset focus, y después registrarlas en las cues, para que las cues se actualicen cuando los fixtures serán recalibrados.



Si estas manipulando en el programador con los fixtures de cabeza móvil, utilizando parámetros XYZ, en el punto, en que parámetro Tilt esta ajustado a 50%, cualquier valor correcto de Pan que tiene un fixture puede invertirse temporalmente. Sin embargo este problema aparece únicamente durante la programación, ya que durante la reproducción todos los fades, están realizados sobre parámetros de pan y tilt. Este problema esta mas visible durante los movimientos rápidos de un fixture.

Cuando una cue quede cargada para su edición, parámetros XYZ no pueden ser tocados, incluso, si una cue utiliza paletas. Esto es correcto y evita tentación de modificar XYZ dentro de una cue (después de haber sido presionado Update, podrían ser copiados a la cue los valores duros de pan y tilt, con interrupción de su referencia a la paleta.)



Para modificar posiciones XYZ, carga e actualiza la paleta y no cue.

Recalibrando – Recalibrate
Si los fixtures han sido movidos, necesitaran ser recalibrados, para garantizar actuación apropiada. Durante la gira, cada fixture, necesitara ser recalibrado, cada vez que sea montado en un sitio nuevo. Para que este proceso funcione apropiadamente, es importante, que los cuatro puntos de referencia, siempre tengan la misma posición respecto a los demás elementos del escenario.

Agrupar – Grouping

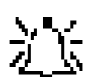
Presionando **Grouping** en la barra de herramientas Programmer, agrupa los fixtures en las partes designadas durante su ubicación en abanico. Si por ejemplo teclees **3 Part**, entonces:

Fixture	Movimiento durante ajuste del Abanico
1,4,7,......	todos se mueven en una dirección
2,5,8,......	todos quedan quietos
3,6,9,......	todos se mueven en dirección opuesta

Aparcar – Parking

De vez en cuando durante el proceso de programación hay que posicionar un fixture y dejarlo allí indefinidamente. Si después de la selección de fixtures quedara presionada opción **Park** (en la barra de herramientas Programmer), estos proyectores quedaran "aparcados" con sus niveles. Aun que las cues serán programadas y reproducidas, los fixtures aparcados quedaran en el sitio donde quedaron aparcados. Park, es el estado de la máxima prioridad en la consola.

Si cualquiera de los parámetros serán tocados, entonces solo ellos quedaran aparcados o no aparcados. Si no se toca ningún parámetro, entonces todos los parámetros de los fixtures seleccionados quedaran aparcados o no aparcados.
Para anular función de aparcar presione **Pig** y **Park**.
Los canales aparcados están marcados como **Parked** en el dysplei Output dentro de la ventana Patch y la ventana Patch **Channels**.



Grand Master no influye sobre el estado de los proyectores aparcados. Los fixtures con el dimmer abierto a 100% , **quedaran en este estado, incluso si Grand Master será bajado a 0%.**

Modo Test DMX – DMX Test Mode

Para introducir al programador un canal especifico de DMX, utilice modo Test DMX. Es igual a la selección de un tipo especial de fixture.

Para entrar en el modo Test DMX, presione botón **Group**, para desplegar en el dysplei una lista de fixtures disponibles y a continuación seleccione ultima posición en el menú: **DMX Test**. Sintaxis utilizada normalmente para selección de fixtures, su highlighting (subida momentánea de intensidad) y su regulación permite ahora control de canales de DMX en lugar de fixtures. Por ejemplo **1 Thru 10 @ FULL** pone los canales de DMX del 1 al 10 a full. De la misma manera que fixtures, puedes aparcar los canales de DMX.

Para cambiar la salida del canal de DMX, presione **Group**. Después de ello aparecerán salidas disponibles (1 – 4, o mas, si estamos utilizando ampliación de módulos Overdrive.) Alternativamente, puedes seleccionar opción **Absolute Addresing** dentro de la ventana Patch, abarcando todas salidas a la vez (por ejemplo 1 a 2048.)

Utilice ventana Patch en lugar de ventana del programador, para ver lo que se programa: abre la ventana Patch, seleccione **Viev**..... y después **Channels**.

Para volver a modo normal de fixtures presione **Group** y después seleccione ultima posición del menú: **Fixtures**.

Procesador De Efectos

En este capitulo esta descrito Procesador de Efectos, tanto en general como detallado. Todos los usuarios cuales no necesiten efectos especiales, después de haber leído parte inicial de este capitulo, pueden pasar al capitulo siguiente.

Procesador de Efectos permite crear de manera rápida efectos dinámicos. Puedes utilizarlo para crear efectos circulares (de dar vueltas), efectos de mucho movimiento caótico, chases de shutter (estrobo), efectos de cambio de color del arco iris, e muchos mas.

Hasta ahora, para crear un efecto dinámico, primero usted tenia que crear unos cuadros de luz estáticos, posteriormente los convertía en chase, e finalmente ejecutaba la cuelist (secuencia) para obtener el efecto. Ahora, para crear los mismos efectos, solo tiene que teclear unos botones dentro del programador para grabarlo en solo una cue.

Uso De Biblioteca De Efectos – Using the Effects Library

Wholehog II esta entregada con librería de los efectos pregrabados, lo que hace su programación tan simple, como tecleo de un botón.

Por ejemplo para crear un chase circular:

1. Seleccione fixtures para efecto y pon los a la intensidad y color de escena.

2. Presione **Pig** y **Effects**.

3. Presione celda **Cirkle** dentro de la ventana Effects Library.

Para estos fixtures quedara generado chase circular. Ahora presione **Ballyhoo** (y algunos de los otros efectos) para ver lo que hace. Si no los puedes encontrar, desplázate hacia abajo de la ventana Effects.

Registro De Efectos – Recording Effects

Para grabar este efecto como una cue, solo presione **Record** como lo habría hecho normalmente. Para modificar el efecto, después de su registro, hay que volver a cargarlo a programador.



Es posible crossfade de un efecto a otro, durante ejecución de una cuelist; efecto circular puede pasar fácilmente, fundiendo, al efecto ballyhoo.

Ajuste De Velocidad, Tamaño y Punto Central – Adjusting Rate, Size, and the Center Point

La velocidad y el tamaño del efecto, pueden ser ajustadas rápidamente con ayuda de las ruedas de parámetros (izquierda y central.)
Ciertos efectos – como circulares – utilizan también parámetro del punto central (o valor base.) El punto central será el ajuste del programador para este parámetro durante grabación de este efecto. Para cambiar punto central, presione **Effects**, para apagar el procesador de efectos, cambie el ajuste del parámetro y presione de nuevo **Effects**. Si una paleta esta utilizada como el punto central, entonces el efecto cambiara reflejando cambios en la paleta.



Oprime estos parámetros dentro de la columna izquierda de la ventana Effects Engine para controlar, los que son controlados por las ruedas de parámetros.

Desplazamiento – Offset
Desplazamiento se refiere el momento (dentro de ciclo del efecto) en el que un fixture comienza el efecto. Un solo efecto puede tener muchos cuadros de luz, utilizando varios desplazamientos. Muchos de los efectos preprogramados en la ventana Effects, pueden tener varias permutaciones con desplazamientos diferentes, que dependen de la cantidad de los fixtures.

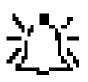
Ubicando Los Efectos En Abanico – Fanning Effects
Una manera rápida de desplegar los desplazamientos uniformemente a través de una gama de fixtures, es uso de la función fan (abanico); para ello mantenga oprimido botón **Set**, mientras esta moviendo la rueda de Offset (desplazamiento.) Esto permite generar unos interesantes cuadros de luz. Función Fan, también funciona con los parámetros rate (velocidad) y size (tamaño.)

Apagando Procesador De Efectos – Turning off the Effects Engine
Simplemente cierre la ventana Effects (procesador de efectos.) Las ruedas de los parámetros volverán a su estado normal **Focus**, **Colour** o **Beam**.

Si usted quiere apagar solo un componente de un efecto:

1. Seleccione fixtures.
2. Desplácese a la fila del parámetro, que tiene que ser anulado y posicione marco de selección de la casilla, en la columna de la tabla.
3. Presione Set y escoge <none> de la lista de la tablas.

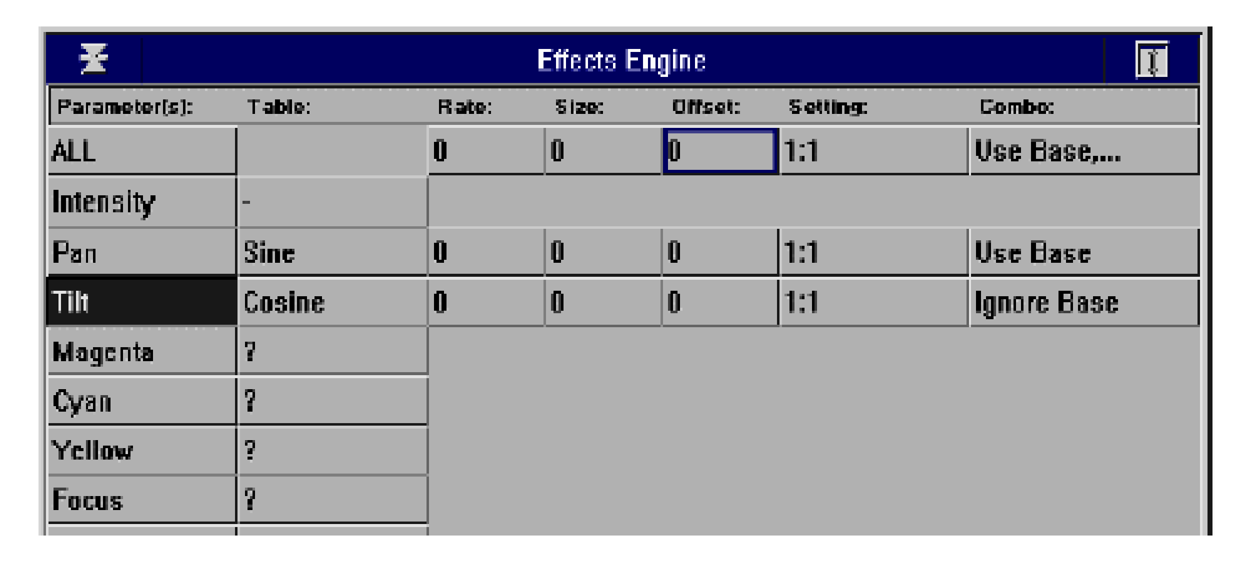
Ruedas De Color y Gobos – Color and Gobo Wheels
Librería de Efectos contiene perfiles preprogramados para ruedas de color y gobo, para fixtures específicos.



Los efectos ejecutados en tiempo real, ocupan ocho veces mas de memoria, a que los estáticos cuadros de luz. Esto significa que podría guardar ocho veces menos de cues, a que normalmente, si todas las cues serian hechas para creación de efectos. Recuerde de ello a la hora de planear su show.

Creación De Efectos Personalizados – Making Custom Effects

Es posible creación de efectos personalizados, desde el principio, si la Biblioteca De Efectos no cubre sus necesidades. Los efectos son normalmente transferibles de un tipo de fixture al otro (con la condición que tengan los mismos nombres de parámetros), a si mismo el efecto creado sobre un Intellabeam, puede ser utilizado, con un proyector Cyberlight.

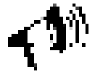


Para crear su propio efecto:

1. Seleccione sus fixtures.
2. En la barra de herramientas del programador presione **Effects**.
3. Seleccione una de las casillas etiquetadas como **Table**, al lado del parámetro, que quiere utilizar para su efecto.
4. Presione **Set**. Se abrirá una ventana, permitiendo seleccionar diferentes tipos de los efectos, según, como el listado que aparezca debajo.
5. Hágalo también para otros parámetros.
6. Ajuste velocidad, tamaño y desplazamiento seleccionando cualquiera de los parámetros y utilizando las ruedas, o desplazándose a las casillas situadas al lado del parámetro, presionando **Set** (para ajustar simplemente ese parámetro) e introduciendo nuevo numero.
7. Seleccione otros fixtures e fija nuevos efectos. No hay ningún tipo de restricciones a la hora de combinar efectos entre si, dentro de una cue.
8. Grabe la cue utilizando la sintaxis normal.

Estas son algunas de las posibles tablas de los efectos, que aparecen dentro de la ventana Effects Engine.

Tabla	Efecto
Sine	El movimiento standard de la ola.
Cosine	Cuando fusiona el sine (movimiento standard de la ola) en otro parámetro de focus, crea los movimientos del circulo.
Step	Un cambio instantáneo on / off
Sawtooth	Un cambio de fundido on / off
Ramp	Un aumento progresivo con el retroceso instantáneo al final
Spiral	Utilizado para efectos espirales
Tan	Efectos impulsivos
Random	Varios efectos aleatorios



Las tablas de los efectos personalizados se crean dentro de la ventana Curve Editor.

La ventana del Effects Engine (Procesador De Efectos) muestra la situación del primer fixture de los fixtures seleccionados (como las ruedas del parámetro para los valores normales.) Esto significa, que usted no puede ver los detalles de los efectos, dentro de esta ventana, aunque algunos de los fixtures tienen efectos programados. Si usted selecciona varios fixtures en posiciones diferentes, entonces necesitara utilizar tecla **Next** para pasar a través de sus valores.
Moviendo las ruedas de parámetros puede ajustar velocidad, tamaño y desplazamiento en posiciones de manera proporcional para todos los parámetros y fixtures. Esto significa, que si tuviera un efecto cuyo forma seria un ocho (donde la velocidad de tilt es doble a la velocidad de pan), aumentando la velocidad con la rueda de parámetros, aumentara la velocidad de los dos parámetros (pan y tilt) proporcionalmente de manera que se mantenga la forma del ocho. Semejantemente, si usted selecciona dos fixtures con diferentes velocidades y después mueve la rueda de velocidad, las velocidades de los fixtures seleccionados cambiaran proporcionalmente. Puede conseguir el mismo resultado cambiando los valores dentro de las casillas de la fila "All" (todos los parámetros.)

Todos los cambios hechos a las escenas en la fila **All** son relativos de cara al valor actual en las casillas.

A si mismo, si usted selecciona un fixture y quiere cambiar su desplazamiento 50%, usted debe agregar otro 50% al valor de su actual posición.

En contraposición de esto, las casillas de edición para velocidad, tamaño y desplazamiento para los parámetros específicos le permiten hacer los ajustes absolutos. Esto significa, que si selecciones varios fixtures con diferentes valores dentro de esta casilla, cambio de ellos, forzara ajuste de todos los fixtures seleccionados al nuevo valor.



A veces la consola no es capaz de sincronizar correctamente a todos sus efectos en el Programador (si ellos proceden de muchas fuentes diferentes.) Para resincronizar los de nuevo, active y desactive Blind.

Valores Básicos – Base Values
La mayoría de los efectos que se proporcionan en un disquete nuevo de show, son relativos. Esto significa, que ellos esperan de ser agregados a un valor básico.

Puedes ajustar valor básico, de manera similar a valores normales con las ruedas de parámetros, o seleccionando una paleta. Puede hacerlo antes o después de seleccionar el efecto.

Usted puede quitar valor básico del efecto, cambiando opción " **Use Base**" a "**Ignore**" dentro de la columna **Combo** en la línea del parámetro elegido.

Opción Part Setting - Part Setting
Opción Part Setting extiende automáticamente cualquier efecto sobre un grupo de fixtures. Usted también puede seleccionar un efecto para ejecutarlo como un disparo.
Para seleccionar opción part settings:

1. Abre la ventana Effects Editor.

2. Desplácese a la casilla de introducción de datos a la columna **Setting**. La fila **All** afecta a todos los efectos en los fixtures seleccionados. Otras filas afectaran solo el efecto del parámetro correspondiente.

3. Presione **Set** y seleccione nueva posición de la lista. Nuevas tablas de efectos y desplazamientos quedaran automáticamente calculados para conseguir nuevos ajustes del grupo.

El modo One Shot se selecciona de mismo modo, como opción anterior (opción One Shot esta situada en la parte baja de la lista.) Una vez el efecto ha sido ejecutado, usted puede probarlo de nuevo en el programador encendiendo y apagando función blind.

Biblioteca De Los Efectos – Effects Library
Los efectos especiales pueden ser guardados dentro de la biblioteca de los efectos Effects Library. Puedes utilizar los efectos preprogramados del disquete, o grabar sus propios. Al contenido de la biblioteca de efectos puede agregar los efectos de otros shows. De esta manera es posible construir una propia biblioteca de efectos, cuales puede utilizar en sus futuros espectáculos.

Para registrar un nuevo efecto:

1. Crea el efecto como se lo explico anteriormente en este capitulo en la pagina 91.

2. Presione **Record** y oculta todos los parámetros no deseados (por ejemplo intensidad para el efecto de movimiento.)

3. Escoja una paleta de efectos.

El nuevo botón del efecto guardara los efectos y cualquier valor básico que usted preparo. Un indicador **IFCB** nos indicara lo que se ha grabado.



Los efectos en la biblioteca de efectos no son actualizados automáticamente como las paletas en una cue.

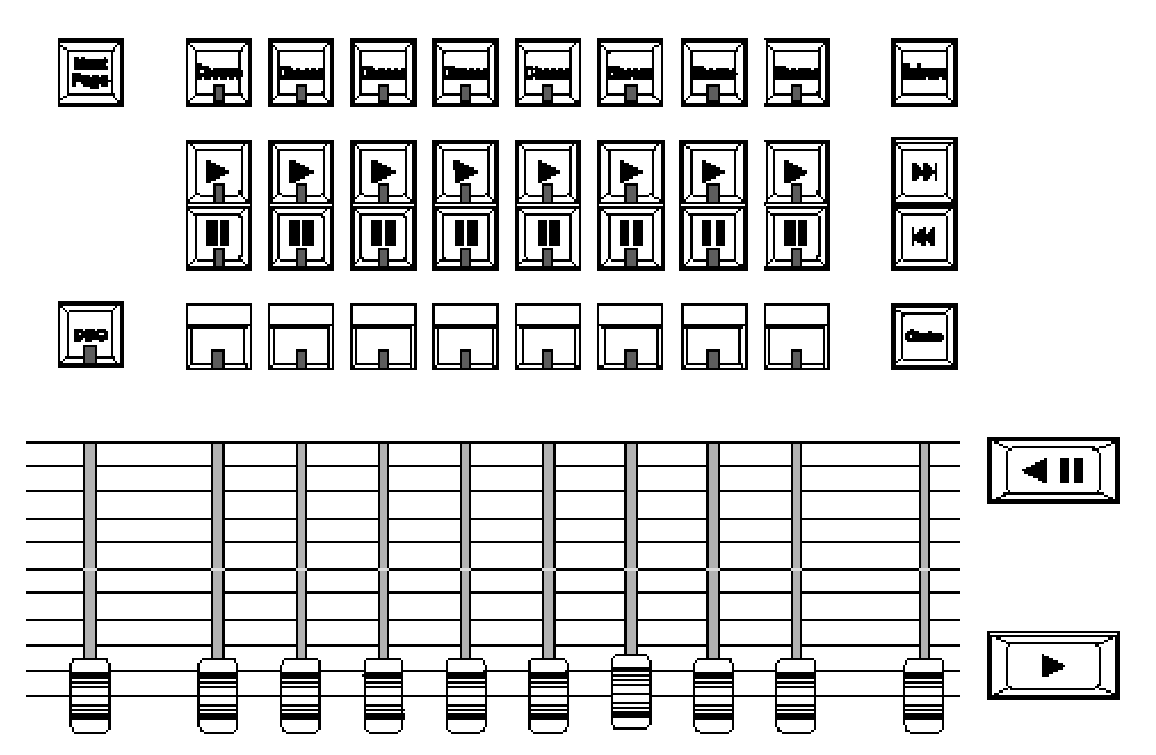


Reproducción

En este capitulo quedo descrito la reproducción de las cues programadas.

Wholehog II quedo diseñada para garantizar la máxima flexibilidad de reproducción.

- La reproducción de las cuelist durante espectáculos teatrales con total control de sus tiempos. Ellas pueden controlarse de modo manual, o de manera totalmente integrada con los tiempos de salida desde una cinta o un sistema MIDI, o activados a través de un sistema MIDI de control de show.
- Utilización simultanea de varias cuelist independientes durante un espectáculo con su estructura no especificada.
- Acceso rápido a los fixtures, cues y cuelist. Con la entrada de DMX y modulo de expansión (Expansión Wig) puede aumentar el numero de los disponibles Masters.
- El sistema de instantáneo y progresivo cambio de pagina (tipo crossfading) simplifica cambio de paginas a tecleo de un botón, permitiendo el cambio del conjunto de listas en el ultimo momento.



Masters

Los Masters – son los bancos de faders (potenciómetros) y botones ubicados debajo de la pantalla LCD izquierda. Cada uno de los Masters permite control total sobre una cuelist, o un chase, o una simple cue; todos ellos pueden ser ejecutados a la vez, o en cualquier combinación.
Cada Master incluye cuatro botones y un fader. Debajo se describe los botones en orden de arriba hacia abajo:

Choose Es utilizado para selección de un Master, durante operación de programación. Presionando lo en otra ocasión, que no sea durante la programación también selecciona el Master.
El Master seleccionado, es el que esta controlado por los mandos centrales. También es el que por defecto, es el punto del destino, para las operaciones de programación, por ejemplo **Record**.

Go Presionando **Go** hace entrar la cue y comienza ejecución de las cues de una cuelist (comienza su ejecución.) Si una cuelist se esta ejecutando, presionando **Go** salta las cues, o en caso de un bucle provoca su terminación.

Pause Este botón para cualquier crossfading de cues o la ejecución de una cuelist. Presionando botón **Go** continuaremos la ejecución del crossfading desde momento, en el que quedo parado y lo mismo ocurrirá con la cuelist. Si se detiene la ejecución de una cuelist presionando botón **Pause**, pulsando lo de nuevo, pasaremos a través de la secuencia, hacia atrás.

Flash Tecleando este botón sube a full el nivel de intensidad de las cuelists. Es posible configurar una cuelist de manera que su intensidad este controlada en modo **HTP** o **LTP**.

Fader Sirve para regular la intensidad de las cuelists. Usted puede configurar la cuelist para que su intensidad este controlada en modo **HTP** o **LTP**.

Operaciones Alternativas – Alternate Actions

Oprimiendo botón **Choose**, en conjunto con otros elementos del Master permite diversas operaciones:

Choose + Go Salto a la siguiente cue sin fading (cambio progresivo) y sin ejecutar la cuelist.

Choose + Pause Salto a la cue anterior sin fading.

Choose + Flash Activa el master. Es similar al tecleo del **Go**, con la diferencia que en este caso la secuencia no comienza ejecutar las cues, quedando en la misma cue. Utilice esta opción para reafirmar cambio de un master por otro.

Choose + Fader Unos crossfades manuales de todos los parámetros programados en la cuelist.

Mandos Centrales – Central Controls

Los Masters pueden ser vinculados a los mandos Centrales a través de

1. Presionando botón Choose de un Master, de manera que este se convierta en un master seleccionado.

O:

2. Sostener varios botones **Choose**. Los Masters, de los cuales teclas **Choose** quedaron sostenidas, serán vinculados con los mandos centrales.

Los mandos Centrales se componen de: botones **Release**, **Skip Forward** y **Skip Back**, **Goto**, un crossfader manual y largos botones **Go** y **Pause**.

Apagando Un Fader – Liberando – Turning Off a Fader – Releasing



Bajar el fader, únicamente obliga bajar la intensidad programada a 0%. Para liberar *todos* los parámetros de un fader seleccionado, de manera que no influyesen ellos en la señal de salida, presione **Release**.
Para liberar – soltar todos los faders a laves presione **PIG** mas **Release**.

Para soltar un master, normalmente primero hay que seleccionarlo (es decir presionar su botón **Choose**.) Sin embargo a veces el cambio de un master seleccionado, puede ser no deseable – por ejemplo para mantener la cuelist guardada en el master y mostrada en el dysplei. (en el dysplei es siempre visible la cuelist del master seleccionado.)

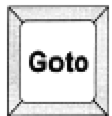
Para liberar a una cuelist de un master sin seleccionarla:

1. Presione **Choose** del master, cual tiene que ser liberado y manténgalo oprimido.

2. Presione **Release**.

3. Suelte botón **Choose**.

Salta Hacia... – Goto



Para ir directamente a una cue y comenzar la ejecución de la cuelist desde aquel punto:

1. Presione **Goto**.

2. Inserte el numero de la cue a la que quiere saltar (por ejemplo **45**), o presione su botón en la pantalla táctil.

3. Presione **Enter** para ejecutar fade hacia la cue del destino. Para ello la consola utilizara tiempos de la cue entrante.

Salte Adelante y Salte Atrás – Skip Forward and Skip Back
Con estos botones puede saltar adelante y atrás, a través de la secuencia en el master seleccionado, sin fading (cambio progresivo.)

Botones Alargados Go y Back – Go and Back
Los botones alargados **Go** y **Back** funcionan del mismo modo que los botones **Go** y **Back** de los Masters. Única diferencia que son mas grandes y el acceso a ellos es mas fácil.

Crossfading Manuales – Manual Crossfading

Existen varios métodos de ejecutar un crossfade de manera manual.

Designando Una Cue como Manual – Designate a cue as Manual
El fader de la sección del Control Central permite control manual sobre un crossfade de una cue a otra, dentro de una cuelist, cuando wait time (tiempo de espera) de la cue esta ajustado a **Manual** dentro de la ventana cuelist.

Para comenzar el crossfade, asegúrese, que el crossfader esta en su posición final y a continuación comience a desplazarle. Mientras el fader (potenciómetro) no alcance su posición extrema, es posible ejecutar progresivamente entrada y salida de la cue.

Predominando De modo Manual – Manual Override
Es posible control del crossfade sin definir dentro de la ventana cuelist wait time como manual. Comience el crossfade bajo control manual, sosteniendo pertinente botón **Choose** y desplazando crossfader manual (y no fader del propio master.) Esto detiene actual fade (cambio progresivo) y su restante tiempo de duración quedara bajo control del fader manual. Una vez se complete el fade (cambio progresivo), el master vuelve a su estado normal, como si nada hubiera pasado.
El fader manual, tiene que comenzar el desplazamiento de su posición extrema. Moviendo fader a su posición extrema, mientras esta oprimiendo tecla **Choose**, provocara parada de la cue actualmente ejecutada y su colocación inmediata bajo control manual. Cuando el fade queda parado y queda bajo control manual, no hay ninguna necesidad de seguir oprimiendo botón **Choose**.

Esta operación permite tomar control sobre los fades que corren o que están parados, si no hay fades corriendo en este momento, comenzara el siguiente crossfade, bajo control manual. Si en cualquiera de estos dos casos quedara oprimido botón **Go**, el fade volverá a su timing automático original y terminara en el momento previsto (es decir completara su duración.)

Los Masters en los cuales están en marcha los fades manuales, tienen encendido el indicador del botón **Pause** (en color rojo y de forma permanente) y el indicador del **Go** parpadeando en color verde. No es posible comienzo de nuevo fade manual, mientras haya otro en curso. Sin embargo es posible ejecutar un fade manual en otro master, diferente al seleccionado actualmente, oprimiendo apropiado botón **Choose** y manteniéndolo sostenido.

Crossfades Manuales entre Los Masters – Manual Crossfades between Masters
Para realizar un crossfade manual entre dos o mas de dos masters:

1. Asegúrese, que el fader del master entrante esta ajustado a 0. Presione botón **Choose** del master y mantenlo oprimido.

2. Baja los faders de master(s) con salida. En este momento no se ejecutan ningunos fades.

3. Suba el fader del master entrante. Esto realizara el crossfade entre los masters salientes y master entrante.

4. Suelta botón **Choose** del master entrante.

Predominando Control sobre Los Tiempos Programados – Overriding Programmed Timing
Es posible predominar control manual del timing, oprimiendo botón **Choose** del master y moviendo una de las tres ruedas de los parámetros:

Console Rate en la rueda derecha cambia velocidad de todos los fades en toda la consola, independientemente del oprimido botón **Choose**.

Cuelist Rate en la rueda central puede ajustar velocidad de fade solo en el Master seleccionado. Este posicionamiento quedara hasta el siguiente cambio.

Single Q Rate rueda izquierda permite ajustar tiempo del fade actual (o el que este en marcha o justo al apretar el **Go**) y esta automáticamente reseteado (restablecido) a 100% después de haberse completado fade. Este tipo de override (predominación) no tiene ningún efecto sobre otros fades o masters.



Recuerde, que los valores en porcentaje están relacionados con duración del fade. A si mismo 200% significa, que todos los tiempos serán dos veces mas largos, que sus valores programados, 50% significa la mitad de duración de todos los tiempos.

Preferencia Del Master – Master Precedence

Debido a que la consola es capaz de reproducir simultáneamente ocho diferentes cuelist (o mas de ocho , si esta utilizando modulo de expansión o masters virtuales), pueden aparecer conflictos entre varios masters que realmente controlan el mismo parámetro.
Para decidir cual de los masters tiene preferencia sobre control del parámetro, consola aplica las siguientes reglas:

Para Los Parámetros de Posición, Color y Haz – For Focus, Colour, And Beam Parameters:
La consola aplica la norma **LTP** – Latest Takes Precedence (el ultimo tiene preferencia.) Esto significa, que los masters recientemente activados capturaran control sobre los parámetros comunes con los otros masters activados con anterioridad. (Recuerde: que este tipo de predominación de control, solo afecta a los parámetros específicos, que estén en conflicto; los parámetros que no están en conflicto y pertenecen a los masters activados anteriormente no cambiaran, es decir seguirán controlados por sus masters.)

Liberación de los masters que han capturado control, hará retorno del control a los viejos masters, que controlaban los parámetros afectados por el conflicto.

Los masters, de los cuales el control quedo capturado en totalidad (es decir de los cuales todos los parámetros quedaron bajo control de los masters activados recientemente), quedan relajados – liberados automáticamente.

El Programador tiene siempre prioridad sobre los Playback Masters (Masters Reproductores.) Recuerde, que siempre puede presionar tecla **Blind** para suspender – interrumpir la salida del programador.

Parámetros De Intensidad – For Intensity Parameters
Por defecto los parámetros de intensidad están controlados según la norma del ultimo tiene preferencia (**LTP**), pero es posible ajustar la opción de la cuelist para que el master trabaje en el modo Highest Takes Precedence (**HTP**) el mas alto tiene preferencia.
En este caso la consola mandara para un especificado canal de intensidad el valor mas alto entre todos los programados para todos los masters **HTP** y el master **LTP**.



La ventana Levels permite determinar de manera muy fácil que Master controla al fixture.

¿Que es Un Master Activo? – What is an Active Ma ster?
Master Activo, es un master, para cual ha sido pulsado botón **Go**, o cual ha sido activado manualmente, o activado a través de pulsar **Choose + Flash**.

Los masters después de haber sido activados, quedan en este estado hasta el momento en el que su control queda capturado al 100%, o hasta su manual liberación. Los masters, de los cuales el control quedo parcialmente capturado, quedan activos y controlan resto de los parámetros. Las opciones de cuelist permiten personalizar forma de la captura del control.

Los Indicadores LEDs Del Master Reproductor – Playback Master LEDs
Los indicadores LEDs de los Masters, dan una información sobre estatus de un master.

INDICADOR LED	LUZ SÓLIDA	LUZ INTERMITENTE
Go	Ejecutando un Crossfade	Un Crossfading capturado a 100%.
Pause	Control de los parámetros de Color, Haz y Posicionamiento	Control capturado de Color, Haz y Posicionamiento, o Falta de estos parámetros
Flash	Control de Intensidad	Control capturado de Intensidad o falta de este parámetro

Valores Predefinidos – Default Values
Cuando ninguno de los playback masters (masters de reproducción) esta activado y tampoco hay nada seleccionado en el Programador, la consola mandara para cada parámetro valores predefinidos. Estos valores pueden ser modificados dentro de la ventana Edit Fixtures.

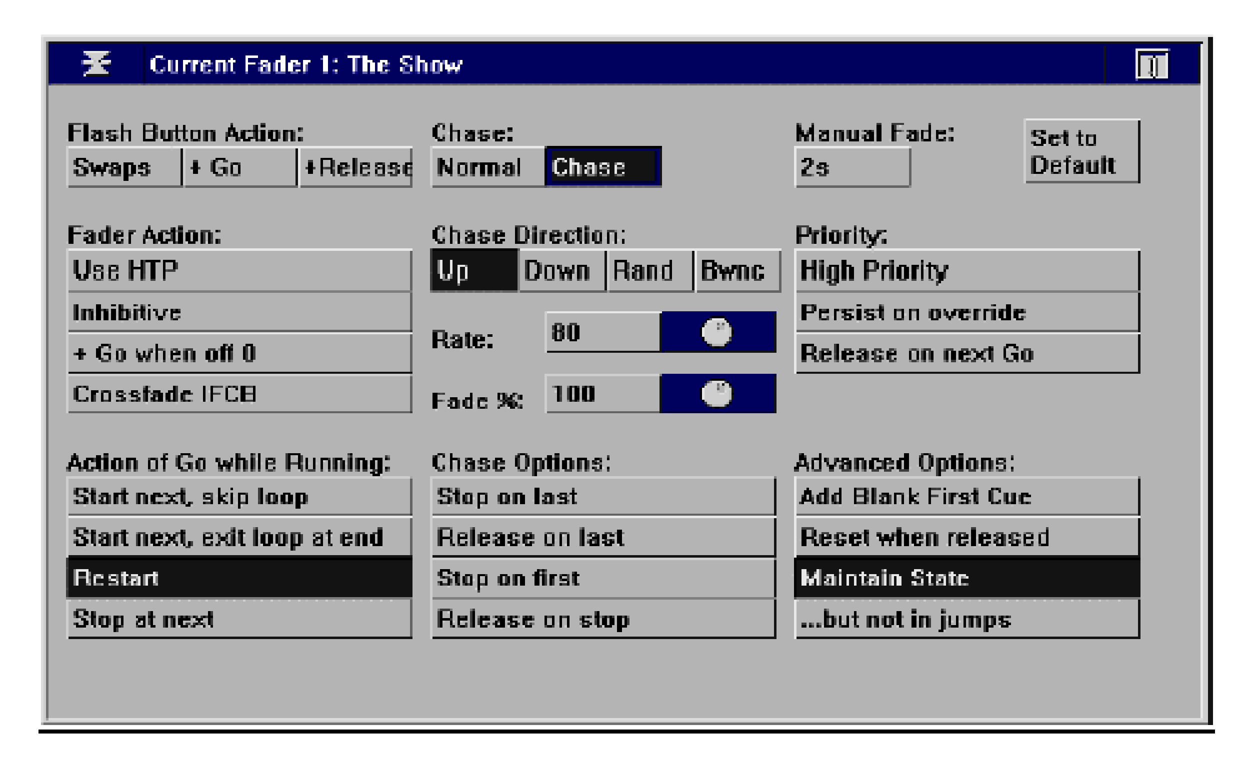
Master General – Grand Master
El Grand Master tiene control general de intensidad de toda la consola. Normalmente debe estar levantado a full. El Grand Master solo controla parámetros de intensidad y no tiene influencia ninguna sobre color, beam, o focus.

DBO
Este botón esta ubicado sobre el potenciómetro del Grand Master y sirve para hacer un oscuro total en un instante. Después de haber sido presionado, todos los niveles de intensidad quedan inmediatamente reducidos a 0% y quedan en este estado, mientras el botón este sostenido abajo.

Después de haber liberado tecla **DBO** todas las luces en el escenario vuelven a su estado anterior.

Personalizando Reproducción con La Opcion De Cuelist – Customizing Playback with Cuelist Options

Después de presionar **Options** se habré la ventana de cuelist Options (opciones de cuelist) permitiendo personalización de la respuesta del Master.



Todas estas opciones están registradas en una cuelist. Si cambies a otra cuelist diferente (cambiando por ejemplo de pagina) las opciones ajustadas podrán cambiarse y el Master funcionara de manera diferente al anterior.
Los indicadores aparecerán sobre los Masters en la pantalla LCD, para indicar ajustes de las opciones mas importantes.

Funcionamiento Del Botón Flash – Flash Button Action
Los botones Flash están situados en la primera fila por encima de los faders y son utilizados para cambiar Intensidad de su correspondiente master de on a off.
Pueden ser preparados para operar en una de las siguientes maneras:

Swaps Si no esta activada la opción **Swaps**, la consola trabaja en modo aditivo. Si queda activada,, después de haber presionado tecla **Flash**, la intensidad de los demás masters bajara a 0%.

+Go Esta opción siendo activada hace que al presionar tecla **Flash** queda presionado – activado botón **Go**.

+Release Liberando botón **Flash**, provocamos relases (liberación) de una cuelist entera.

Funcionamiento De Fader (potenciómetro) – Fader Actions
Los faders sirven para controlar los niveles de Intensidad. Las intensidades de diferentes masters, están fusionadas de acuerdo con las opciones seleccionadas para cada cuelist.

Use HTP Al menos que esta opción queda seleccionada, la mesa ejecuta las intensidades en modo el ultimo tiene preferencia (LTP.)

+Go when off 0 Al mover el fader desde su posición 0, queda automáticamente presionado – activado el botón **Go** del correspondiente master.

Crossfade ICBF Al mover el fader, todos los parámetros hacen el crossfade.

Funcionamiento Del Botón Go Durante Ejecución De Una Cuelist – Action of Go While Running
Las opciones descritas debajo, determinan que sucede, cuando botón **Go** queda oprimido, mientras la cuelist esta corriendo y sus cues están ejecutándose.

Start next, skip loop

Comienzo inmediato de la siguiente cue. Si la cuelist esta en el medio de un bucle, oprimiendo botón **Go**, pasamos inmediatamente al primer paso después del bucle.

Start next, exit loop at end

Comienzo inmediato de la siguiente cue. Si la cuelist esta en el medio de un bucle, oprimiendo **Go**, completa el bucle antes de seguir.

Restart

La cuelist vuelve a correr comenzando por la primera cue.

Stop at next

Finaliza el cambio progresivo de la cue actual y detiene la próxima cue. En contraste con ello, botón **Pause** congela la cue actual inmediatamente.

Cambio Manual – Manual Fade
Este es el tiempo del cambio que utiliza la cuelist para todas las operaciones manuales tales como:

- Liberación (Releasing.)
- Salto hacia una parte diferente de la cuelist, utilizando **Goto**.
- Retroceso dentro de la cuelist utilizando tecla **Pause**.

Este tiempo también esta utilizado para las operaciones de cambio, para cuales no existe ningún otro tiempo apropiado, como en el caso de saltos dentro de una cuelist, donde los parámetros no se encuentran en la próxima cue (por ejemplo fade time utilizado para restablecer – resetear el estado.)

Prioridad – Priority
Para las cuelists reproducidas en el modo Latest Takes Precedence (LTP) es posible ajustar de modo manual las prioridades, que impidan la captura de control de unos masters sobre los otros. Si existen los conflictos entre dos cuelists, que tengan el mismo nivel de la prioridad, entonces se aplicara el modo LTP.

High Priority

Para la prioridad alta. Utilice esta opción, para evitar la captura del control.

Release on next Go

Para una prioridad baja. La cuelist queda liberada (releases) automáticamente, después de haber activado otro fader, incluso si el control no se capturo a 100%.

Durante un trabajo normal consola libera (relases) automáticamente los masters, cuales han sido capturados al 100%. De este modo es mas fácil para usted, ver lo que esta realmente activo. Sin embargo, si en algunas circunstancias sea esto inconveniente, es posible impedir que esto ocurra.

Persist on overriden Impide que suceda la liberación de la cuelist, mencionada arriba. Gracias a ello es posible volver a los cuadros de luz en este master, cuando los otros masters quedaran liberados (released.)

Opciones Avanzadas – Advanced Options
Las demás opciones ayudan conseguir, que la cuelist, a la hora de ser ejecutada, responda a usted de la forma que le gustaría.

Add blank first cue Queda insertada una cue vacía al principio de la cuelist. Esta cue será el punto de espera para la cuelist, antes de ser ejecutada, o después de que la ultima cue de la secuencia se ha ejecutado. Esto es muy útil, cuando usted quiere comenzar con la primera cue, pero sin necesidad de liberar el master. Esta función esta activada automáticamente, al utilizar el tiempo codificado.

Reset when released Reinicia la cuelist (después de haber sido ella liberada), hasta la primera cue. Normalmente la cuelist permanece en la cue actual y reiniciara a partir de ella, si usted aprieta de nuevo la tecla **Go**.

Maintain state La cuelist automáticamente manda rendimiento cumulativo de todas las cues (el estado), aunque se graben solo cambios en las cues. Si esta opción no esta seleccionada, solo se mandaran las informaciones programadas en la cue activa.

...but not in jumps Si para saltar hacia la nueva cue queda utilizado **Goto**, o una cue de linkeo, el estado no volverá a ser calculado, para reflejar el estado de la nueva posición (es decir las cues ubicadas entre la ultima cue ejecutada y la cue, hacia cual quedo realizado el salto, quedaran ignoradas.)

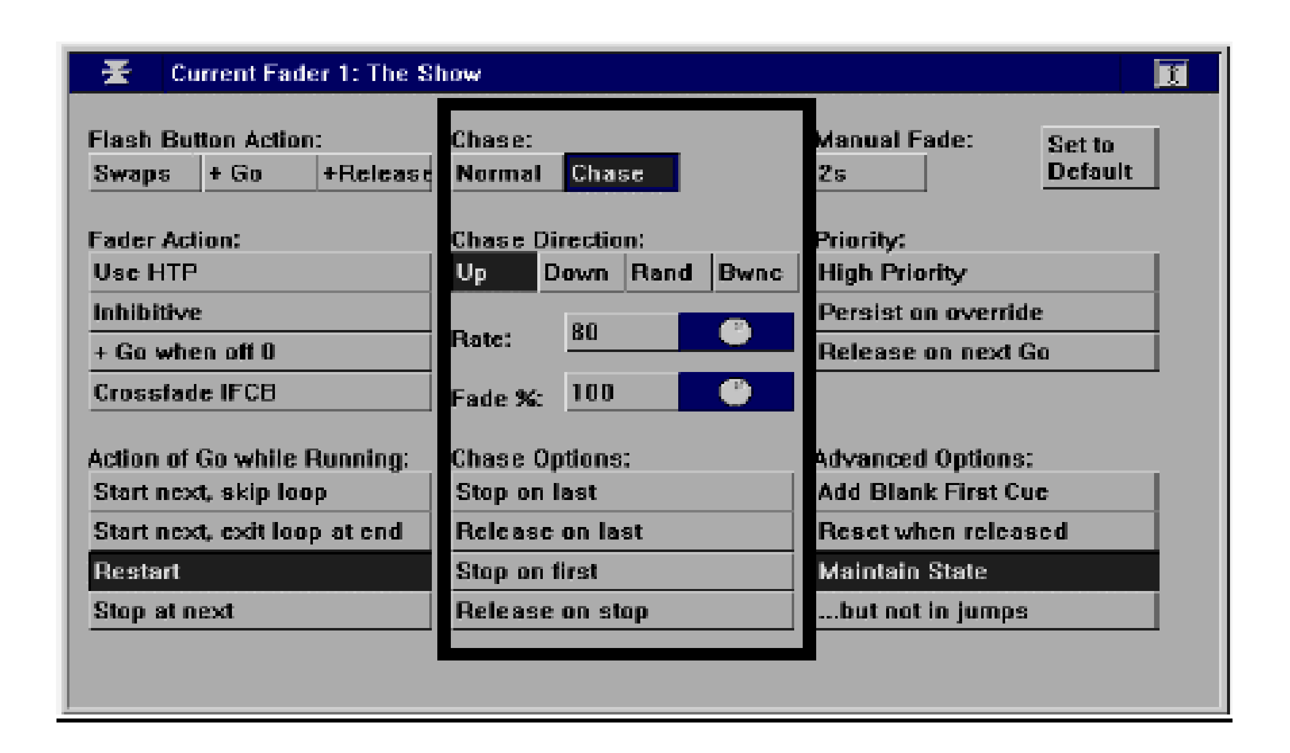
Chases

Los Chases - son unas cuelists (secuencias) con diferente configuración del timing. Cada paso del chase, no es mas que una cue normal.
Para crear un chase:

1. Graba varios pasos, simplemente como lo habría hecho para crear una cuelist.

2. Abre la ventana de cuelist Options (opciones de cuelist), abriendo primero la ventana de cuelist y después dentro de ella presione **Options**.

3. Dentro de la sección Chase presione **Chase**. Tu cuelist quedara convertida en un chase.



Sincronización Del Tiempo De Un Chase – Chase Timing
El chase esta reproducido por pasos, utilizando pulsaciones por minuto (BPM) para control de velocidad y crossfade %, para control de valor de fundido entre los pasos.

No existe ningún limite superior para velocidad, ni para el valor de cambio progresivo en % entre los pasos. Un crossfade de 0% significa un cambio instantáneo entre los pasos del chase. Un crossfade de 100% determina un cambio progresivo entre los pasos, sin necesidad de utilizar tiempos estacionarios – fijos. Un crossfade de 200% significa, que quedara realizado solo medio crossfade, antes de comenzar el siguiente paso del chase.

Para ajustar velocidad y crossfade de un chase:

1. Sujete botón **Choose** del master que contenga el chase. El dysplei de la rueda de parámetro cambiara para mostrar **Rate** y **Fade %** (la rueda derecha se convierte en control de velocidad.)

2. Ajuste las ruedas izquierda y derecha de parámetro.

La sincronización del tiempo también puede ser realizada a través de introducción de los valores en las casillas de la ventana de opciones: **Rate**, **Fade %**.



Las Cues dentro de un chase no tendrán tiempos fade y delay asignados por defecto. Tendrá que ajustarlos parámetro por parámetro, como si se tratase de una cue normal.

Ajuste Del Chase – Chase settings
Dentro de la ventana de *opciones* puedes seleccionar dirección del chase:

Up	El chase esta ejecutado del primer hasta el ultimo paso.
Down	El chase corre del ultimo al primer paso.
Rnd	(Random – Aleatorio) El chase escoge de forma aleatoria el siguiente paso.
Bwnc	(Bounce – Saltar) El chase corre del primer al ultimo paso, y después del ultimo al primero, etc.

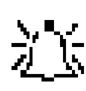
Normalmente el chase crea un bucle continuo. Para cambiar dicho orden:

Stop on last:	Ejecuta el chase una sola vez y lo para.
Release and stop:	Ejecuta el chase una vez y después al terminarlo lo libera.
Stop on first:	Corre el chase una sola vez, vuelve a su primer paso y lo para.
Release on stop:	Libera el chase, después de haber pulsado botón **Pause**.

Los Masters Virtuales – Virtual Master

Los masters virtuales, son los masters, ejecutados desde directorio cuelist. No contienen tales elementos como botones o fader (potenciómetro.) Por defecto trabajan a 100% del nivel de intensidad.

Los masters virtuales son creados y asignados según las necesidades. Los usuarios tienen a su disposición casi ilimitado numero de los masters virtuales, de los cuales, cada uno puede ejecutar diferente cuelists.



¡Con que mas operaciones intentes ejecutar a la vez, mas despacio reaccionara la consola. Si hubiera demasiadas cuelist ejecutadas al mismo tiempo, entonces la consola puede reaccionar con no suficiente velocidad, a las funciones mas importantes, como por ejemplo, mandar DMX!

Para volver a reproducir una cuelist en un master virtual, la cuelist, no puede estar cargada en ningún otro master. Entonces:

1. Presione **Pig** y **List** para traer cuelist directory (directorio cuelist).
2. Presione y suelte celda de introducción de macro en el directorio.

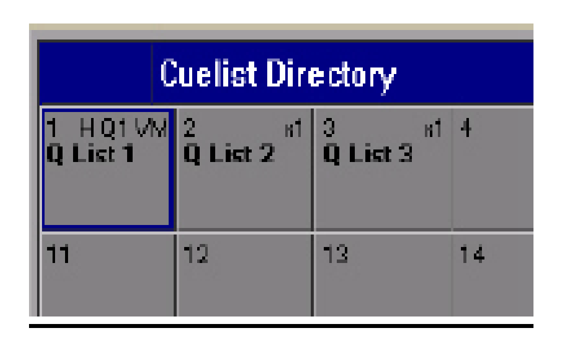
O del otro modo:

1. Presione **List**.
2. Introduzca el numero de la cuelist y presione **Enter**.

O del otro modo:

1. Presione **Pig** y **List** para entrar en el cuelist directory.
2. Presione y suelte celda de introducción de cuelist en el directorio.
3. Los botones **Go**, **Halt**, **Forward**, **Backwards** y **Release** del control central, pueden ser ahora utilizados para controlar la cuelist.

Te darás cuenta, de que **x O** ubicado en la esquina superior derecha del botón de cuelist cambiara a **VM**. Esto significa, que dicha cuelist se ha conectado a un master virtual. A la izquierda del símbolo **VM**, pueda aparecer un par de otros caracteres. **H** significa, que la cue esta parada y espera para ser presionado go. **R** significa que la cue se esta ejecutando actualmente. Solo las cifras significan el progreso porcentual dentro del proceso de ejecución de la cue. El numero precedido por **Q**, indica la cue de la secuencia activa.



Usted puede ejecutar a la vez, solo una copia de una secuencia, en un master virtual. Si usted vuelve a presionar de nuevo un botón dentro de la ventana cuelist, esto NO asignara su cuelist al otro master virtual. Las cuelists son conectadas al master virtual, solo si no están conectadas al otro master, fuese del tipo que fuera. Presionando el botón dentro de la ventana cuelist directory, cuando la cuelist esta conectada a un master (de cualquier tipo), tiene el mismo efecto, como si la cuelist estaría conectada a un master normal y usted apretaría go.

Presionar y sostener el botón virtual de una cuelist, dentro de la ventana cuelist directory, imita la acción de mantener oprimido tecla **Choose** en un master normal. Cuando esta oprimido botón **Choose**, pueden ser utilizado control central, incluyendo fader manual.

Para descargar una cuelist vinculada a un master virtual, el usuario deberá seleccionar este master, presionando y manteniendo oprimido correspondiente botón virtual dentro de la ventana cuelist directory y entonces presionar tecla **Release**.

Opciones Del Panel De Control – Control Panel Options

Empujando y soltando botón virtual de una cuelist tiene el mismo efecto que presionar botón **Go** en un master normal. Puesto que es muy fácil hacerlo accidentalmente, hay una opción de **Guard Cuelists** en la ventana del panel de control (Control Panel), que permite dejar este funcionamiento apagado. Después de haber activado de nuevo esta función, la cuelist puede seguir siendo ejecutada desde la línea de comandos (command line), o después de su selección, a través de presionar botón largo **Go**, ubicado en el medio de la consola.

Cuando la cuelist ejecutada en el master virtual queda descargada – liberada, master virtual desaparece. Si el master virtual, en el que se esta ejecutando una cuelist desaparece, probablemente esto se deberá que el control capturo otra cuelist.

Seleccionando la opción **Persist On Override** prevendrá, a que la cuelist de la cual el control quedo capturado, quede liberada. De manera similar pueden desaparecer los Masters Virtuales al final de una cuelist. Si quede seleccionada opción **Stop Release On End**, cuelist quedara liberada en el momento de concluir. Si la opción esta deseleccionada, la cuelist al terminar su ejecución quedara conectada al master virtual.

Edición De Una Cuelist Virtual – Editing Virtual Cuelist
Edición de Cuelists Virtuales se puede realizar igual que de las normales: Después de haber presionado tecla **Pig** y el botón virtual de la cuelist dentro de la ventana cuelist directory, se abrirá una ventana cuelist, para esta cuelist. Por que no es necesario que la cuelist este cargada a ningún master, algunas opciones pueden ser no disponibles.

Es posible insertar a los masters virtuales ordenes tipo *Mark* (Marka), *Link* (Linkeo) y *Macros*. Si una cuelist esta activa , entonces una cue se inserta en la posición de la cue actual, marcada dentro del cuadro del tiempo de espera (wait) con el símbolo >>. Si la cuelist no esta activa, entonces la cue se inserta en la posición de la cue seleccionada, marcada con el contorno a su alrededor.
Las ordenes Mark se inserta antes de la cue actual y ordenes tipo Link o Macros son insertadas después de la cue actual.



*Existen dos tipos de macros. Macros tipo **comentario** son colocadas en el cuadro de los comentarios de una cuelist y disparadas con la actividad de la consola. Macros **grabadas** permiten memorizar la secuencia de presionar las pantallas o teclas de la propia consola y su posterior reproducción.*

Macros Tipo Comentario – Comment Macros

Comandos macro son insertadas en la celda de los comentarios de una cue, con ayuda de la tecla **Set**. Estos comandos son realizados en el momento del comienzo de ejecución de una cue. Si usted no tiene en el punto apropiado una cue, tendrá que insertar (grabar) en el una cue vacía (blank cue.)
Debajo hay un listado de los comandos disponibles.

G	**Go**	G2 paral comienzo de reproducción (Go) del segundo Master.
S	**Pause**	S2 para hacer una pausa en el segundo Master.

R	**Release**	R4 para liberar (release) el cuarto Master.
P	**Page**	P12. 1 para cambiar – saltar a la pagina 12. 1 (utilice números de paginas visibles en los botones virtuales de la ventana de pagina.)
T	**Goto**	T6 ir a la cue 6 en el master actualmente seleccionado.
C	**Choose**	C5 hace seleccionar el master 5.
V	**View**	V1 hace seleccionar la primera vista (conjunto de ventanas) guardada.
J	**Release** (virtual)	Libera – descarga una cuelist virtual.
K	**Release** (macro)	Libera – descarga una macro.
L	**Go** (virtual)	Equivale a apretar Go para una cuelist virtual.
M	**Go** (macro)	Equivale a apretar Go para una macro.
I	**Tcode**	Inicio de timecode (código de tiempo.)
H	**Tcode**	Parada de timecode.
F n	**Reset n**	Reinicia – restablece opción timecode 1, 2, or 3, donde n es el numero del timecode.

Para distinguir una macro de un comentario normal, la precede el signo >. Si existen varios macros, entonces se las puede separar entre si con el signo :. Todo el rango puede ser activado con introducción del signo >.
I a si, por ejemplo, >G2 : G4 activa el botón **Go** en los Playback Master (Master De Reproducción) 2 y 4.
>G4 > 7 activa el botón **Go** en los Playback Master del 4 al 7.
Para activar los DMX master, inserte letra D, por ejemplo: > GD1.

Macro Grabadas – Recorded Macros

Las macros grabadas, son una serie de macrocues (ordenes macro), que memorizan tecleos de los botones, y otras operaciones realizadas por el usuario, semejantes al hacer clic en el ratón, o pulsar una pantalla táctil. Durante la ejecución de una orden quedan regenerados –

reproducidos todos tecleos de los botones y otras acciones. Las macrocues (ordenes macro) se guardan dentro de una cuelist y pueden ser mezcladas libremente con las ordenes tipo link o mark a las que incluye una cuelist.

Grabación De Macros – Recording Macros
Tecleos de los botones pueden grabarse interactivamente. Son ellos registrados siempre dentro de una cuelist en el directorio macro. Para comenzar a grabar tecleos de los botones:

1. Presione **Record**.
2. Presione **Macro**.
3. Oprime una de las casillas en blanco dentro de la ventana macro directory (directorio macro.)

O del otro modo:

1. Oprime **Record**.
2. Oprime **Macro**.
3. Inserte el numero de la orden macro vacía y después presione **Enter**.

Consola emitirá un pitido y del lado izquierdo de la barra de línea de comandos en la pantalla derecha LCD, aparecerá **Record**, señalando el comienzo de grabación.

Todos los subsiguientes tecleos de los botones, se grabara desde entonces dentro de una cuelist. Si dentro de la ventana del Panel De Control (Control Panel), quede activada opción **Learn Macro Timing**, entonces el intervalo de tiempo entre tecleo del botón anterior y actual, también se grabara.

Solo es posible registro de una macro a la vez. Consola no permitirá registro de otra macro, si la macro actual sigue siendo grabada.

Detención De Grabación – Stopping Recording
Para detener la grabación de una macro:

1. Presione y mantenga oprimido el botón **Pig**.
2. Presione **Record**.

Oirás otro pitido, significando, que la consola ha parado el registro y el indicador dentro de la barra de línea de comandos volverá a visualizar la pagina actual.

Para ver la lista de comandos que acabas de grabar, presione **Pig** y oprimiéndolo, presione **Macro**. Aparecerá la ventana Macro.
Mientras todavía siga sosteniendo **Pig**, presione la casilla de la ultima macro registrada, aparecerá inmediatamente una ventana cuyo el contenido serán las macrocues grabadas hace un momento.

Move list to pages

Follow Current | Learn Timing | Insert Mark | Insert Link | Insert Macro | Options.. | Contents | Unblock.. | Renumbe

Wait:	Cue:	Type:			Comment:
	1	Load View	Macro 1		
Follow	2	Wait For...	Empty...		
	3	Push Move			
Follow	4	Release Move			
Follow	5	Touchscreen	Down, 1	24 47	
Follow	6	Touchscreen	Move, 1	28 54	
Follow	7	Touchscreen	Up, 1	28 54	
Follow	8	Touchscreen	Down, 0	600 459	
Follow	9	Touchscreen	Up, 0	600 459	
Follow	10	Push Choose	0 7	0 0	
Follow	11	Release Choose	0 7	0 0	
Follow	12	Wait For...	Empty...		
	13	Wait For...	Empty...		

Agregando Nuevos Elementos A Macro – Appending To A Macro Cuelist
Para añadir nuevos comandos a una macro:

1. Presione **Record**.
2. Presione **Macro**.
3. Dentro de la ventana presione el botón correspondiente a la macro, a la cual quieras añadir cosas.

O del otro modo:

1. Presione **Record**.
2. Presione **Macro**.
3. Introduzca el numero de la macro a agregar nuevos elementos.

No se puede añadir nuevos comandos a una macro que esta siendo ejecutada.

No se puede añadir nuevos comandos a una macro, si usted ya esta grabando una macro.

Reproducción De Una Macro Cuelist – Replaying Macro Cuelist
Presione y después suelte dentro del directorio macro, la entrada (macro) a la que quieras ejecutar. O de otro modo:

1. Presione botón **Macro** en el teclado de la consola.
2. Inserte el numero de la macro a ejecutar.
3. Presione **Enter**.

Las macro tienen una opción ajustada automáticamente, que las para y libera en el momento de alcanzar final de la lista de comandos; de este modo esta ellas listas para su nueva reproducción.

Edición De Comandos Macro – Editing Macrocues
Tecleo del botón **Set** mientras esta editando una macro, provoca aparición de diferentes menús de edición, dependiendo de, cual de las columnas este seleccionada y que tipo de comando esta siendo editado.

Tecleo del botón **Set** mientras usted se encuentra en la columna **Type** provoca aparición de un listado de pulsaciones de teclas, cuales la propia macro puede grabar y reproducir. En la parte baja de este listado, hay un par de opciones, que realizan funciones mas complejas, que son difícil o imposible de hacer a través de tecleo de los botones. Todo esto esta explicado en este capitulo en Funciones Adicionales.

Con algunos de los botones es importante saber, si hay que mantenerlos oprimidos después de haberlos pulsado, o si hay que soltarlos. El mejor ejemplo de ello, es el botón **Pig**, cual dependiendo de cómo quede accionado, cambia de su funcionamiento. Dentro de la columna **Type**, algunos botones tienen descripciones tipo **Push** y **Release**. Presionando tecla **Set** dos veces dentro de esta columna, hace que aparezca un pequeño menú, al que pueda utilizar para el cambio de los atributos de presionar o soltar.

Otras casillas tienen coordenadas y números en dos columnas a la derecha. Apretar la tecla **Set** mientras se encuentre en estas columnas, hace que aparezca un cuadro de edición, permitiendo cambio de dichos valores. Algunas casillas contienen dos valores, que pueden ser introducidos en el cuadro de edición, separados con un espacio. Los valores originales no cambiaran, si los valores introducidos dentro del cuadro de edición serán incorrectos.

...pero yo no aprete ese boton! - ...but I did not press that button!
Durante el registro de una macro quedan agregados automáticamente unos comandos adicionales.

- A la primera cue queda agregado automáticamente **Load View**, para que cuando se ejecute la macro, las ventanas queden colocadas en una orden dentro de las pantallas táctiles, para facilitar las acciones de apretar un botón virtual, o hacer el

clic con el ratón. Esto significa que se perderán las ventanas que se encuentren actualmente en las pantalla. Si la macro no contiene ningún tipo de las acciones tales como tecleo de los botones virtuales dentro de las pantallas táctiles, o clic con el ratón dentro de dichas pantallas, entonces comando **Load View**, podrá quitarse. Si quedaran añadidas nuevas pulsaciones de los botones virtuales, entonces quedara agregado comando **Load View** en el lugar, donde se comenzó añadir las pulsaciones. Puede utilizar opción **Don´t Store View**, ubicada dentro de la ventana del panel de control, la que permite anular registro automático de las vistas del escritorio.

- Comandos **Wait For, Empty...** son agregados después de presionar los botones que inicializan las tareas complejas, tales como operaciones de load view, o operaciones de registro. Las tareas complejas precisan una pequeña cantidad del tiempo, para finalizarlas; comando **Wait For** espera para finalizar una tarea, antes de comenzar la siguiente cue de la cuelist. Las siguientes cues en la secuencia, se quedaran automáticamente como comando **Halt**.

- Al final de la cuelist pueden quedar agregadas las extra cues, para soltar todos los botones pulsados durante finalización del registro. Normalmente es la tecla **Pig**, que quede sostenida para finalizar grabación.

Funciones Adicionales – Additional Functions

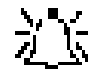
- Función **Load View**, despliega una vista del escritorio. Durante la edición de comando Load View aparece un menú, cuyo contenido son las vistas del escritorio actualmente guardadas. Vista, que quede seleccionada, quedara copiada hacia la cue y quedara igual, incluso, si la vista original del escritorio quedara cambiada. Es imposible copiar directamente una vista grabada dentro de una macro cuelist, hacia uno de los botones view ubicados en la parte superior de la pantalla izquierda LCD. Trata de ejecutar la cuelist, de manera que la vista guardada con ella aparezca en la pantalla, y entonces guárdala en uno de los botones View.

- **Wait For** es utilizada para los procedimientos que lleven un periodo sustancial – considerable de tiempo. Comando **Wait For** añade la cuelist, a las cuelists en espera (waiting) y una vez ha finalizado el proceso, para cual ha sido la espera, queda enviado a la cuelist orden **Go**. La macro cue grabada automáticamente, fija siguientes cues como **Halt**, aunque no hay ninguna razón para hacerlo. Si en cualquier momento queda oprimido botón **Go**, la cuelist sigue adelante de una manera normal y queda eliminada de la lista de espera.

- **Message** abre el cuadro de advertencia. Texto utilizado en esta casilla esta sacado del campo de comentarios de una cue.

- **Beep** sirve para producir un pitido, un menú le permite escoger entre un pitido bueno y un pitido malo.

Advertencias Respeto Al Uso De Macros – Warnings On The Use Of Macros



Mientras las macros proporcionan al usuario el aumento de funcionalidad, también pueden causar serios problemas en el caso de ser empleadas incorrectamente, incluso pueden provocar bloqueo de la consola. Se recomienda por consiguiente que usted tenga un reciente backup (copia de seguridad) de su show en todo momento.

Evite grabación de secuencias de tecleo de botones, cuales podrían causar un estado inestable de la consola durante el proceso de reproducción. Por ejemplo:

Si en la macro queda incluida la secuencia **Record**, **Macro**, X, **Enter**, entonces la macro después de comenzar su ejecución, empezara registro de una macro y quedara en este estado hasta su finalización. Puede ser, que usted no se dará cuenta, de que, se esta grabando una macro, aun que se este registrando cada tecleo de botón.

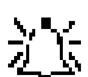
Las macros no tienen inteligencia propia, a si que evita registro de secuencias que utilizan elementos, cuales probablemente serán movidos o suprimidos. Por ejemplo:

Vamos a contemplar una secuencia, en la que quede abierta una cuelist, pulsando y sosteniendo tecla **Pig** y tocando en el directorio la cuelist, para cual han sido realizadas varias operaciones de edición. La cuelist quedo posteriormente eliminada del directorio de cuelist, y la macro volvió a ejecutarse. Por que la cuelist ya no existe, no se abra para ella ninguna ventana, y todas las operaciones posteriores de edición, quedaran ejecutadas, sobre lo que hubo debajo de la cuelist, posiblemente cambiando el contenido.

Al abrir la ventana, aparecerá la ventana en la posición, de su ultima utilización. Esto significa, que si la ventana no quedo abierta durante la grabación de la macro, no hay ningún tipo de garantilla, que quedara abierta en una posición correcta durante la reproducción de la macro. Por ejemplo:

Vamos a contemplar registro de una secuencia, con un juego vacío de pantallas. La ventana de grupo (the Group Window) esta abierta y un par de botones quedan pulsados, después seguidamente el registro queda parado. Mueva la ventana de grupo a la otra pantalla táctil y ciérrela. Cuando la macro comience su ejecución, la ventana de grupo quedara abierta en la otra pantalla táctil, pero todas las pulsaciones recientes de la pantalla táctil, estarán todavía en la pantalla táctil del origen.

De vez en cuando, sucede, que la macro cuelist corre mas rápido, de lo debido. Este problema tiende a manifestarse, por que durante de la reproducción de una macro cuelist, quedan evitadas algunas pulsaciones de los botones. Añadiendo un corto tiempo de espera en el lugar del comando **Follow On** resolverá este problema. Tiempo de espera requerido depende de la cantidad de operaciones ejecutadas al mismo tiempo por la consola, y la complejidad de la tarea iniciada con el anterior tecleo de los botones; normalmente los tiempos suficientes no pasan del medio segundo.

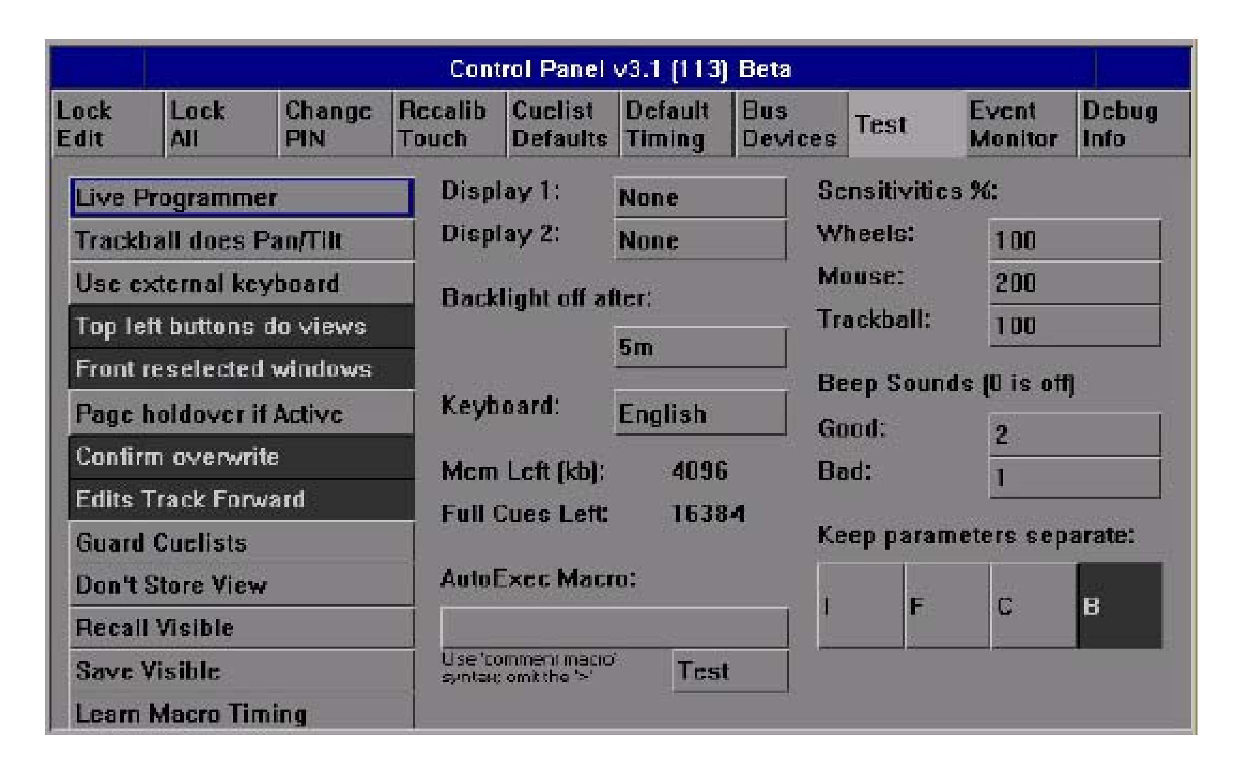


Las Macros son unas plataformas especificas; usted no puede transferirlas entre diferentes tipos de la consola.

Ajuste De Consola Según Los Requisitos

*En este capitulo están descritas todas las funciones de la ventana del panel de control – Control Panel, las que permiten ajuste de la **Wholehog II**, hacia sus necesidades.*

Para abrir la ventana de Control Panel, presione tecla **Setup** en el teclado de la consola y después **Control Panel**, dentro de la pantalla táctil.



ProgramandoValores Por Defecto y Configuración – Programming Defaults and Settings

Keep parameters separate

Wholehog II trata ciertos parámetros, como un grupo; por ejemplo grabar como un grupo parámetros de mezcla de color (Cyan, Magenta y Yellow.) No obstante en muchas ocasiones usted no quiere grabar los parámetros como un grupo, por ejemplo los parámetros de Beam, por que no utiliza simultáneamente iris, gobo. Los parámetros predefinidos de beam son grabados independientemente, y otros quedan agrupados.

Live Programmer

El programador ejecuta un crossfades a una paleta nuevamente seleccionada utilizando tiempos por defecto.

Trackball does Pan/Tilt

Permite ajustar con la ayuda del ratón o trackball los valores del pan y el tilt, sin necesidad de teclear botón **Focus** y utilizar a continuación ruedas de parámetros. Cuando esta opción este activada, el ratón no podrá ser utilizado para las pantallas.

Use external keyboard

Si tengas conectado un teclado externo, utilice este botón para bloquear el teclado interno de la consola y protegerlo de este modo, ante un uso accidental. Recuerde determinar el país adecuado, para poder utilizar el teclado correctamente.

Top left buttons do views

Los botones funcionales ubicados sobre pantalla LCD izquierda permiten activar conjuntos de vistas en el menú abajo. También pueden activar botones del menú en la pantalla LCD derecha.

Front reselected windows

Después de haber seleccionado este botón las ventanas que se encuentren en el segundo plano, ocultas debajo de las otras ventanas, pasan al primer plano, delante de ellas, después de apretar su botón funcional ubicado sobre pantalla LCD izquierda.

Page Holdover if Active

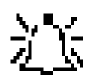
La cuelist activa no queda liberada (released) al cambiar la pagina.

Confirm overwrite

Aparece una ventana de confirmación a la hora de copiar una cue en el lugar de la otra.

Edits track Forward	Después de haber sido seleccionado ajusta por defecto el modo tracking. Caso contrario el modo por defecto es el **Cue Only**.
Guard Cuelist	Impide de ejecutarse a las cuelist virtuales y a las macros, cuando las presione en el directorio de cuelist (cuelist directory.)
Don´t Store View	Desactiva la grabación automática de vistas del escritorio en las macros.
Recall Visible	Cuando una vista del escritorio esta llamada, cualquier ventana que no este relacionada con ella quedara cerrada.
Save Visible	Cuando una vista del escritorio esta memorizada, solo se guardan las ventanas que están visibles.
Learn Macro Timing	Registro en las macros, el intervalo de tiempo entre las pulsaciones de teclas.
Cuelist Defaults	Después de presionar este botón en la barra de herramientas del Control Panel, se abre una ventana con las configuraciones de las opciones por defecto, para todas nuevas cuelists. El diseño de la ventana y la función, son idénticas, a la ventana normal de Opcion de cuelist.
Default Timing	A menos que usted inserte un tiempo diferente mientras esta programando, todas las cues utilizaran este tiempo automáticamente.

AutoExec Macro Las Macros introducidas en esta celda, quedaran ejecutadas automáticamente, después de que la consola quede encendida. Utilice el mismo formato tal como para macro cuelist.



La Macro AutoExec (auto ejecutable) no debe tener por delante signo > .

Ajuste De Hardware – Hardware Control

Recalibracion de Pantallas Táctiles – Recalibrating the Touch Screens
Generalmente no es necesario calibrar a las pantallas táctiles cada vez que encienda la mesa, pero si los botones virtuales en la pantalla LCD no funcionan debidamente, hay que solucionar este problema.

Para calibrar las pantallas táctiles:

1. Presione **Recalib Touch** dentro del menú Control Panel.

2. Presione la esquina superior izquierda y inferior derecha de cada pantalla táctil.

3. Presione botón **Enter** en el teclado de la consola, para confirmar la operación.

Si las pantallas están fusionando tan mal, que ni si quiera puede seleccionar los botones, las pantallas pueden calibrarse una vez ha sido encendida la consola, presionando tecla **Enter** mientras todavía este visible la pantalla principal.

Ajuste Del Contraste De Pantallas LCD – Setting the LCD Contrast

Para ajustar el contraste de las pantallas LCD, mantenga oprimido tecla **Setup** y mientras tanto mueva la rueda derecha de parámetros, para ajustar el contraste de la pantalla LCD derecha, y la rueda del medio para ajustar el contraste de la pantalla izquierda.

Controlando Iluminación De Las Pantallas LCD – Controlling the LCD Backlighting

Desafortunadamente la iluminación de las pantallas táctiles en la HOG II no es eterna y después de un periodo de uso se desgasta y disminuye. Si la pantalla LCD esta oscura y el ajuste del contraste no produce ninguna diferencia, evidentemente la contraluz de la pantalla necesita ser reemplazada. Para ello avise a su distribuidor local.

Para mantener la iluminación de las pantallas en buen estado y garantizarla larga vida, puedes ajustar su apagado automático, cuando la consola queda sin utilizarla durante un tiempo. Piense en esto como si fuera un protector de pantalla, que apaga el monitor de su PC.

Backlight off after	Ajuste aquí el tiempo después de lo cual, la iluminación de la pantalla LCD se apagara, cuando la consola no esta utilizada. Si insertes un 0, la iluminación de la pantalla no se apagara nunca. Para ajustar minutos añade **m** utilizando **Pig +.**.

Para devolver contraluz después de su anulación (apagado) teclee cualquiera de los botones en la consola. Lo mejor es que presione botón **Pig** si no quiere efectuar ninguna otra operación.

Teclado Externo – External Keyboard

La Wholehog II puede trabajar con el cualquier teclado externo IBM AT.

Keyboard	Ajusta el teclado a la correcta configuración del país.

Monitores Externos – External Displays

No. External Displays Ajusta la cantidad de los monitores externos conectados a la consola. Si estas utilizando solo un monitor externo, asegúrate, que este conectado al puerto 1 en la parte trasera de la Wholehog II.

Monitor De Acontecimientos – Event Monitor
Esta ventana es muy útil a la hora de solucionar los problemas de hardware. Supervisa la actividad transmitida por cada pulsación de tecla y deslizamiento de fader. Por ejemplo, es una buena manera de comprobar si sus faders dan buena salida. También muestra acciones MIDI, y entradas de DMX haber sido recibidas.

Para cerrar la ventana de Event Monitor, mantenga pulsado **Pig** y presione **Enter**. Recuerde que la ventana de Event Monitor quita ultimo bit F7h durante visualización de los llegados mensajes MSC.

Sensibilidad – Sensitivities
Dentro del Panel de Control puede ajusta sensibilidad de movimientos de las ruedas de parámetros y bola de seguimiento (trackball.) Apriete las casillas de inserción de datos, después de **Wheels** y **Mouse/Tball**.

Dispositivos Del Bus – Bus Devices
Esta opción esta utilizada durante uso del modulo de expansión – Expansion Wing o el mando a distancia.

Bloqueando – Protegiendo Consola – Console Locking

Existen dos opciones de bloqueo; **Lock Edit**, bloqueando funciones de programación y edición, y función **Lock All**, la que bloquea (protege ante un acceso indebido) toda la mesa.

Para bloquear (proteger) la mesa:

1. Presione **Lock Edit** o **Lock All**, dependiendo, protección que quiera aplicar.

2. Aparecerá un campo donde se le pedirá su PIN (numero personal de identificación.) Introdúzcalo.

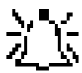
3. Presione tecla **Enter**, para confirmar la operación.

Después de utilizar opción **Lock Edit** su botón en el menú quedara oscurecido, para indicar que el bloqueo esta activado. Para desbloquear apriételo de nuevo, e introduzca el PIN.

Después de utilizar opción **Lock All**, aparecerá una ventana de advertencia, avisando, de que la consola esta bloqueada en su totalidad. Esta ventana permite también al usuario introducir el PIN para desbloqueo.

Por defecto el numero del PIN es 0. Para cambiarlo presione botón virtual **Change PIN** ubicado en la barra de herramientas del Panel de Control.

Cuando la consola esta bloqueada, no hay manera de acceder al nuestro show sin conocimiento del PIN. Si por cualquier razón has olvidado el numero de seguridad, intente resetear la mesa y después carga la ultima copia de seguridad de su show, de la que dispones.



Si estas utilizando el bloqueo de protección, es imprescindible recordar su PIN. No hay otro modo para acceder a su show.

Control De Memoria – Memory Control

Antes de realizar cada operación la consola comprueba, si hay disponible suficiente memoria, para registro de la dicha operación. En el caso de que la cantidad de ella es insuficiente, la consola emitirá un pitido y aparecerá en la pantalla un mensaje **Not enough memory**. En algunos casos, puede disponer de una cantidad de memoria insuficiente, para grabar nuestro show – para ello, hay que anular (borrar) tanta cantidad de posiciones grabadas, hasta que libere su cantidad suficiente.
En ocasiones, en las que dispone de poca cantidad de memoria, puede quedar anulada la reproducción. Aparecerá entonces un aviso. Para devolver – activar de nuevo la reproducción, tendrá que borrar las posiciones que no sean indispensables en su nuevo show.

Para prevenir este tipo de conflictos en el Control Panel existe un contador que muestra la cantidad libre de memoria. También figura allí la cantidad de cues completas, que usted puede programar. **Atención**: una cue completa es una cue con todos los canales programados – es mas grande (ocupa mas memoria) que una cue típica – a si mismo el numero de cues completas, no siempre esta bien interpretado respeto a la cantidad de las cues posibles a registrar.



Los periódicos reset fríos realizados por usted pueden ayudar a mantener el espacio razonable de la memoria de consola, lo que le permita realizar grabaciones de sus shows sin problemas tipo - falta de memoria.

Opciones Archivar – Options File

Una variedad de opciones esotéricas (ocultas) aparecen en el archivo moreopts.txt en el directorio setup de un disco con el show. El archivo puede ser actualizado con ayuda de un editor de texto tipo standard.
El archivo contiene siguiente opciones:

MIDI Step Back
Para habilitar la transmisión de salida MIDI a través de las cues, en el momento de marcha atrás, ajusta **MIDI_step_back = 1.0** donde el valor por defecto es = 0.

Page Reload
Para prevenir de nuevo la carga de una pagina, si pasas a una pagina ya activa, pon **ignore_same page = 1** (valor por defecto 0)

Postpone HTP Assert
Cuando esta opción esta activa (es decir **postpone_htp_assert = 1**), el entrante master HTP quedara afirmado para cambio de pagina solo cuando:

- El master saliente también era del tipo HTP, o
- El potenciómetro quedara bajado a 0 y después subido de nuevo, o
- Quedara tecleado botón **Go**.

Puede utilizar esta opción, por ejemplo para parar un master, que sube inesperadamente a full, si el fader esta subido a full y usted cambia la pagina de la cuelist LTP a HTP.
Si esta opción no esta activa, o no esta especificada, el master entrante HTP quedara automáticamente confirmado.
Esta opción afecta a todos los masters, y no puede ser activada para unos masters y para otros no.

Key Repeat
Si usted sujeta la tecla del cursor y las teclas de desplazamiento, su acción quedara ahora repetida. Para esta propiedad puede ajustar siguientes opciones (los valores en centésimas de segundo):

delay_before_repeat = 20 (espera antes de la repetición)
repeat_interwal = 5 (espacio entre las repeticiones)

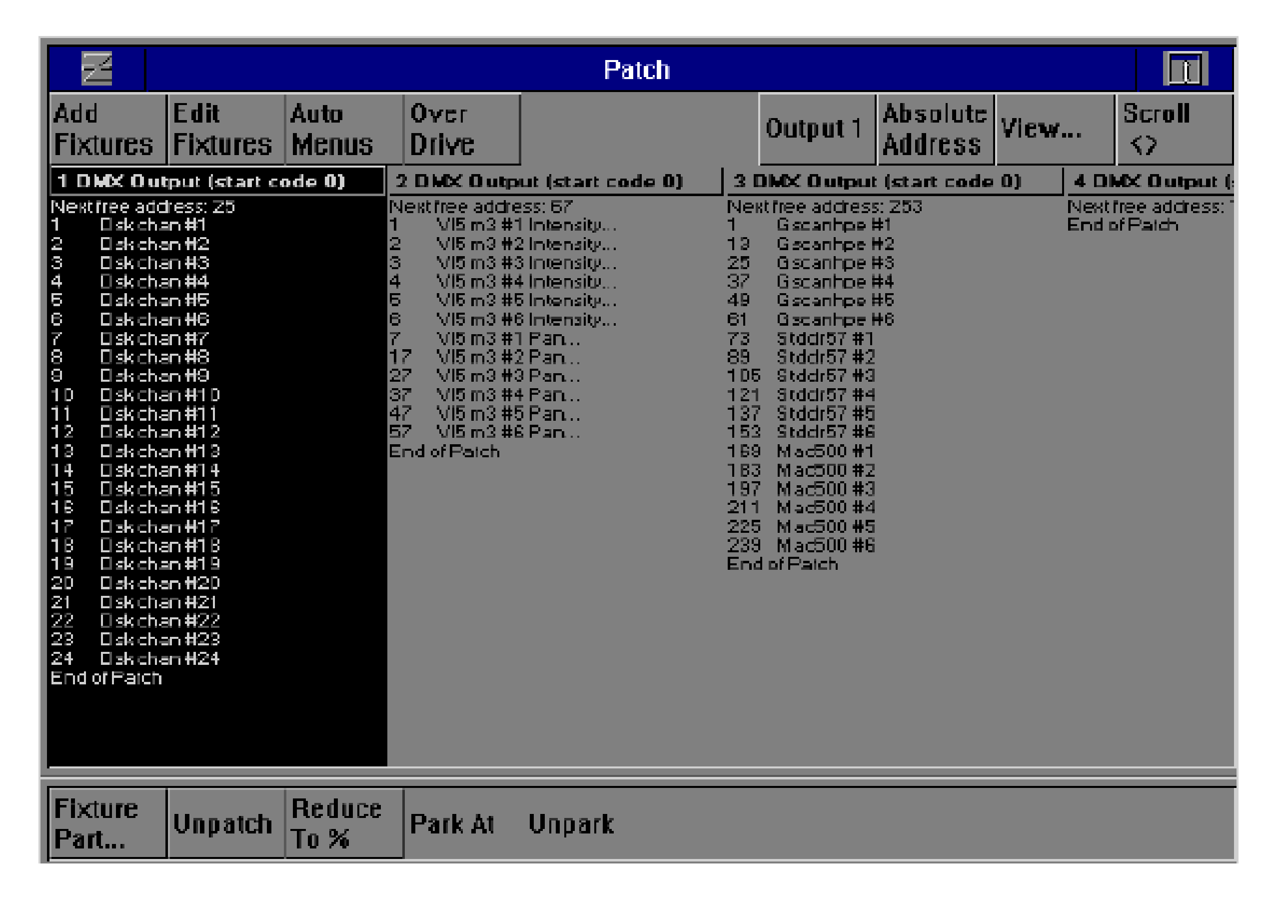
Disable Release Key Action
Oprimir tecla **Release** libera (release) Master actual. Existe nueva opción, que consiste en el uso de esta tecla, en combinación con los botones **Choose** o **Pig**.

release_needs_choose = 0 **Release** funciona de manera normal o en combinación con las teclas **Choose** o **Pig**.

release_needs_choose = 1 **Release** funciona solo en combinación con las teclas **Choose** o **Pig**.

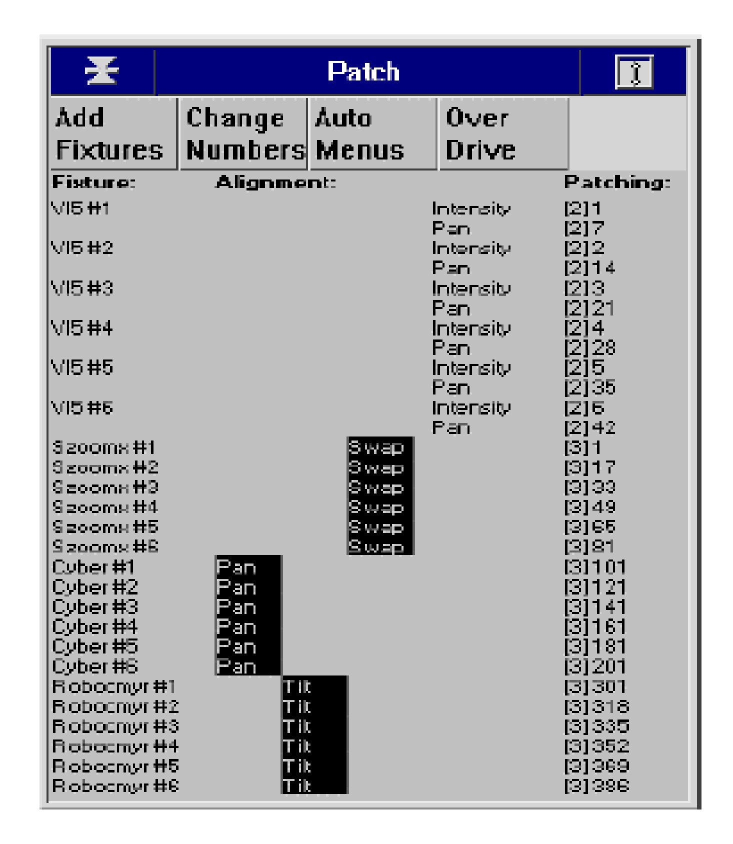
Funciones Avanzadas De Setup

Este capitulo trata funciones avanzadas de Setup (preparación) – tales como opciones de patcheo, estacionamiento (parking), respuestas de fixtures (talkback), etc. – no tratados al principio en el capitulo ***Comienzo*** *Rápido (Pág. 11-14.)*



Diferentes Formas De Ver La Información Sobre El Patch – Different Patch Views
Aparte de la posibilidad de comprobar el direccionamiento del DMX para todos los fixtures, hay dos vistas, en las que podemos comprobar las informaciones sobre patcheo en nuestro show. Después de haber presionado botón virtual **View...** (ubicado en la parte superior derecha de la ventana Patch), queda abierta una ventana con tres opciones: **Fixtures**, **Outputs**, y **Channels**. La ventana por defecto, mostrada por encima es la ventana de vista de salidas *Outputs* . Después de presionar botón **Scroll <>** puede obtener vista de las salidas – outputs no mostradas.

El listado de la vista *Fixtures* permite comprobar a todos los fixtures seleccionados en la consola, junto con su alineación y su situación en el patch. A si por ejemplo, **[3] 81** visible detrás de **Superzoom x 6** indica, que es esto patcheado a la salida numero 3 y al canal 81 de DMX. Este tipo de información es muy útil, cuando un fixture esta patcheado a diferentes direcciones.
Para seleccionar nueva salida mientras tiene la vista *Fixtures*, usted necesitara apretar el botón virtual **Output**.



La vista *Channels* muestra la situación del patch para cada parámetro de cada fixture, incluyendo ajuste de su perfil.

El Modo De Direccionamiento Absoluto – Absolute Addresing mode

Apretando botón virtual de **Absolute Address** ubicado en la barra de herramientas de la ventana patch, le permite patchear los fixtures a las direcciones de 1 al 2048, en lugar de insertar numero de salida (output) mas el numero de direccionamiento de 1 al 512.
Por ejemplo, para patchear un fixture a la salida 2 y a la direccionamiento 1, usted teclea **@513** en el modo de direccionamiento absoluto. En este modo, todas las pantallas muestran direccionamiento absoluto.

Patcheo Proporcional – Proportional Patching

Los canales de DMX pueden tener reducida su salida, de manera porcentual:

1. Seleccione los Canales de DMX.

2. Presione **Reduce to %** situado en la barra de herramientas en la parte inferior de la ventana Patch.

3. Con la ayuda del teclado inserte valor del porcentaje. **Full** no produce ningún efecto.

Para elimina – quitar el patch proporcional, puedes:

- Despatchear el canal de DMX y volver a patchearlo.

O del otro modo

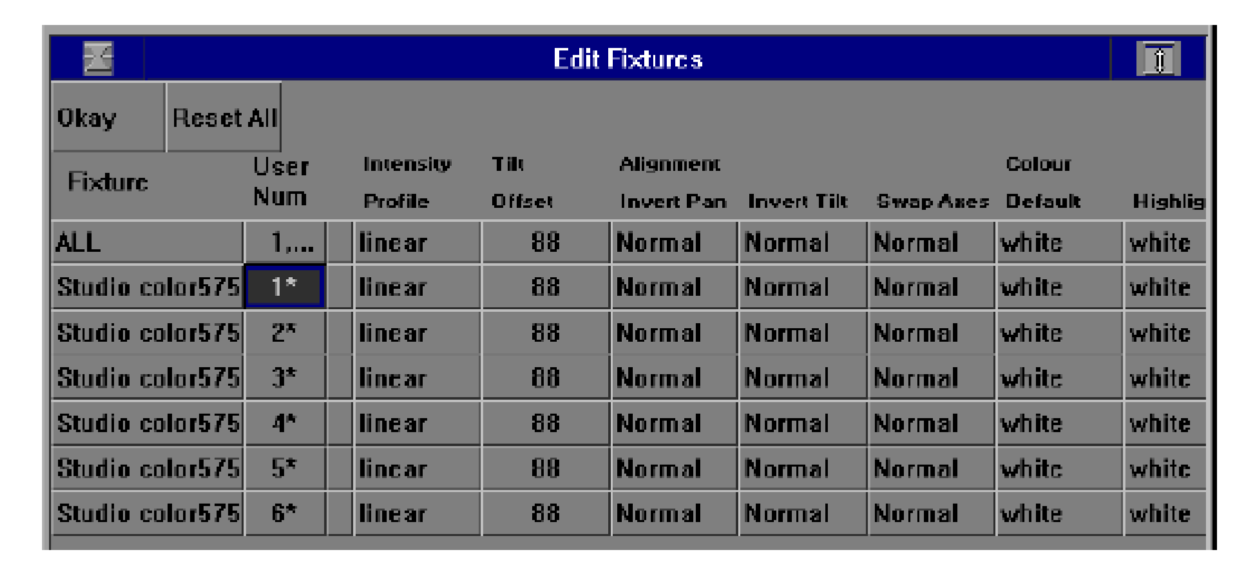
- Selecciona **Reduce to 100%**.

O del otro modo

- Ajusta el Perfil para **Use Default**. Utiliza para ello configuraciones establecidas en la ventana Edit Fixtures.

Editando Fixtures – Edit Fixtures

Presionando botón virtual **Edit Fixtures** dentro de la ventana Patch, abre una hoja de calculo, con la que puede personalizar varios parámetros en un fixture, según la base de un fixture.



Edit Fixtures

Okay | Reset All

Fixture	User Num		Intensity Profile	Tilt Offset	Alignment Invert Pan	Invert Tilt	Swap Axes	Colour Default	Highlig
ALL	1,...		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white
Studio color575	1*		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white
Studio color575	2*		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white
Studio color575	3*		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white
Studio color575	4*		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white
Studio color575	5*		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white
Studio color575	6*		linear	88	Normal	Normal	Normal	white	white

Abriendo la hoja de calculo, despliega todos los fixtures, que pertenecen al tipo del fixture actualmente activo. Utilice botón **Group**, para desplazarse a través de cada uno, por sus parámetros. Se despliegan las columnas que relacionan el numero del móvil (numero del

usuario), el perfil de intensidad, desplazamiento de tilt, y todos los parámetros insertados que tienen las etiquetas de los fixtures del tipo actual (por ejemplo gobo, y rueda de color.)

Presione botón **Set**, en la apropiada celda, para efectuar un cambio. Seleccione campo de una celda sujetando tecla **Pig** y desplácese hacia abajo con ayuda del cursor, o haciendo clic en el botón de punto final del rango.

Alternativamente seleccionando la fila **All**, selecciona todos los fixtures del tipo actualmente activo.

Los Números De Usuario – User Numbers

Es posible dar a los fixtures sus números personalizados, en lugar de utilizar el sistema predefinido, que asigna a la primera unidad de cada tipo el numero 1. Esto permite numerar a los fixtures de una manera continua. Por ejemplo, los fixtures VL5 pueden comenzar su numeración a partir del 25.Esto permite eliminar la necesidad de selección del tipo de fixtures.

Los números personalizados, no tienen que por que ser continuos. Por ejemplo, los fixtures VL5 pueden ser numerados del 25 al 30, del 40 al 44 y el 48.

Cuando se selecciona un tipo de fixtures, a las celdas posteriores se asigna los valores consecutivos. Dos fixtures del mismo tipo no pueden compartir el mismo numero del usuario. Un asterisco al lado del numero de usuario, indica que el numero esta compartido por fixtures de diferente tipo.

Alineación De Fixtures – Fixture Alignment

En muchas ocasiones es necesario colgar los proyectores móviles al revés - hacia abajo, o de lado. Para garantizar que todos los fixtures se muevan hacia la misma dirección, sin tener en cuenta que si están colgados o apoyados en su base, utilice la función alignment. Para ello:

1. Presione botón virtual **Edit Fixtures** dentro de la ventana Patch. Al abrirse la ventana Edit Fixtures, en la hoja de calculo, entre otras aparecerán tres columnas **Invert Pan**, **Invert Tilt** y **Swap Axes**.

2. Seleccione los fixtures a modificar y cambie sus valores en las correspondientes celdas.

3. Presione botón **Okay** para confirmar la operación.

Las funciones **Invert Pan** e **Invert Tilt**, hacen que los parámetros del pan y tilt responden al revés para los giros de yugo o espejo y no como lo harían normalmente. Estas funciones deben utilizarse para los proyectores invertidos en su posición de trabajo, respeto a los otros.

La función **Swap Axes** provoca que los parámetros de pan y tilt quedan invertidos entre ellos para los fixtures colgados de lado. Es decir el pan será el tilt y tilt será el pan, como si los ejes de movimiento quedarían cambiados.
La vista de canales (*Channel* View), muestra cualquier canal invertido. Son ellos marcados con el signo ~.

Perfiles De Intensidad / Curvas De Dimmer – Intensity Profiles / Dimmer Curves
Para los canales de DMX, pueden asignarse los perfiles o curvas de dimmer. Los perfiles que están disponibles figuran a continuación:

Perfil	**Descripción**
Linear	Proporciona un fundido igualado – uniforme, a lo largo de la cue.
IES square law	Un fundido ligeramente acelerado en su primera mitad.
Slow bottom	El fundido es mas lento proporcionalmente al principio.
Fast bottom	El fundido es mas rápido proporcionalmente al principio.
Fast top	El fundido es mas rápido proporcionalmente al final.
Non dimmable	Un estado conmutado **On** / **Off**.
Preheat 5%	Permanece a 5% de intensidad durante 5% del tiempo de fundido, antes de que este comience.
Preheat 10%	Permanece a 10% de intensidad durante 10% del tiempo de fundido, antes de que este comience.

Para dejar el perfil en el estado off y volver al perfil por defecto, seleccione fixture/ Canal de DMX y a continuación seleccione perfil **Use Default**.

Los Valores Por Defecto y Etiquetas
Se puede poner nombres para la gama de los parámetros y los valores por defecto para los parámetros en las columnas de la hoja de calculo. Rangos que no aparecen en automenus tienen al lado el signo #.

Automenus

Presionando **Automenus** dentro de la ventana Patch, habré una ventana que le permite especificar las opciones para la generación del menú.

Number of palettes per row — Para la alineación preferida dentro de las diferentes ventanas. Por ejemplo, la Hog tiene 5 paletas en cada fila, para las ventanas de media pantalla y 10 para las ventanas de pantalla entera.

Replace Existing automenus

Quita todos los grupos anteriores y paletas generados por el automenu. Si no, se sobrescribirá sobre ellos. Nota que si usted ha modificado manualmente un grupo o una paleta, ella no se anulara.

Groups max Repeat value

Especifica el máximo valor repetido por los grupos.

Generate intensity palettes

Especifica si usted desea generar las paletas de intensidad, y en ese caso, en que incremento, (por ejemplo 10%, 20% etc..)

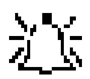
Separate palettes by type

Especifica si usted desea agrupar un rango común en una sola paleta para todos los tipos (por ejemplo "rojo"), o los guarda por separado (por ejemplo " Cyber m2 red", "Gscan HPE red", etc.)
Si usted selecciona la opción anterior, puede también especificar el tipo y el orden de la paleta.

Los Automenus incorporan cualquier tipo de cambio que usted hizo dentro de la ventana Edit Fixtures, de modo que si se intercambian o cambian los nombres del rango, las paletas determinan referencia de nuevo rango (Sin embargo deben regenerarse los automenus, para tomar nota de cualquier modificación subsiguiente.)

Respuesta De Fixture – Fixture Talkback

Utilizando Fixture Talkback, la Wholehog II puede detectar automáticamente la presencia de fixtures, conectados a las salidas de DMX de 2 – 4, consiguiendo la información útil, y remotamente cambiando la configuración de menú del panel – tal como direccionamiento de fixtures en el patch. Verifique con Flying Pig al fabricante del fixture, para ver que fixtures actualmente soportan el protocolo.



El puerto DMX 1 de la consola Hog, no efectúa la función Fixture Talkback. Los fixtures conectados a este puerto no aparecen en la ventana Talkback.

A la ventana se accede pulsando **Fixture Talkback** en la barra de herramientas del Setup, lo que despliega una hoja de calculo mostrando todos los fixtures, que Hog localizo.

Seleccione un rango de fixtures, haciendo clic en el primer rango deseado en la columna de fixtures, presione **Pig** y (después de desplazarse si esto es necesario, hacia abajo o hacia arriba) haga clic en la ultima fila de fixture que quiera seleccionar.
Cualquier información correspondiente a la acción que usted ha realizado, como examinar el progreso o errores de un fixture, aparecerán en la parte superior derecha de la ventana.
Las celdas editadas cambiaran del color. Inserte un nuevo valor presionando botón **Set** en el teclado y entonces teclee un nuevo valor.

Fixture Talkback

Rescan Rig | Scan | Highlight | Add And Patch | Auto Menus

Fixture	User Num	Output	Patch Address	Lamp Status	Lamp Hours	Power Hours	Software Version	Fixture ID	Errors
Color pro hx-i		2	1	Off	53 h	55 h	B23a	005200A4	None
Color pro hx-i		2	10	On	55 h	56 h	B23a	9047208D	None
Color pro hx-i		2	19	On	54 h	56 h	B23a	317C62F8	None
Color pro hx-i		2	28	Off	57 h	60 h	B23a	CF099E12	None
Color pro hx		2	37	Error	223 h	330 h	B23a	95C32B85	None
Color pro hx		2	46	Strike	217 h	225 h	B23a	7AD8F5B1	None
Color pro fx		2	55	Strike	201 h	362 h	B23a	59ACB359	None
Color pro fx		2	64	???	235 h	286 h	B23a	E55DCABA	None
Color pro fx		3	173	On	62 h	76 h	B23a	D2A5A54A	None
Color pro fx		3	220	On	65 h	102 h	B23a	BF217E42	None
Color pro hx		4	100	On	109 h	157 h	B23a	2C925924	None
Color pro hx		4	200	???	112 h	251 h	B23a	DBE3B7C6	None

User Num El numero del usuario del fixture utilizado en programación. Si el fixture localizado coincide con el show actual (por ejemplo el mismo tipo de fixture, la misma salida y el direccionamiento en el patch), se le asigna el numero del usuario, de lo contrario la celda queda bacía. Para los fixtures presentes en el show, el numero de usuario puede cambiarse tal como en la ventana de Edit Fixture.

Output La salida de DMX en la que el fixture fue localizado.

Patch Address Muestra direccionamiento actual, en el patch.

Lamp Status Muestra si la lámpara del fixture esta apagada (Off), se esta encendiendo (Strike), esta encendida (On), o tiene un error (Error.) Esto es muy útil para detectar a los fixtures que han desarrollado este problema.

Lamp Hours Tiempo total de lámpara encendida.

Power Hours Tiempo total de proyector encendido (no necesariamente con lámpara encendida.)

Software versión Útil, para saber que fixtures necesitan tener cargada la versión actual de software.

Fixture ID Muestra numero único de Talkback de los fixtures (este no es modificable.)

Errors Numero de errores detectados en el funcionamiento del fixture. Haciendo clic en esta celda hace que se despliegan en el área, sobre la hoja de calculo, cualquier tipo de errores hallados.

Examinando el equipo – Scanning the Rig
El equipo se escanea automáticamente, cada vez que usted abre la ventana Fixture Talkback. Usted puede rastrear el equipo apretando **Rescan Rig** en la barra de herramientas, de la ventana Fixture Talkback. El botón virtual **Scan** ubicado en la misma barra de herramientas, no busca nuevos fixtures, pero en lugar de ello, refresca toda la información sobre fixture(s) actualmente seleccionados.

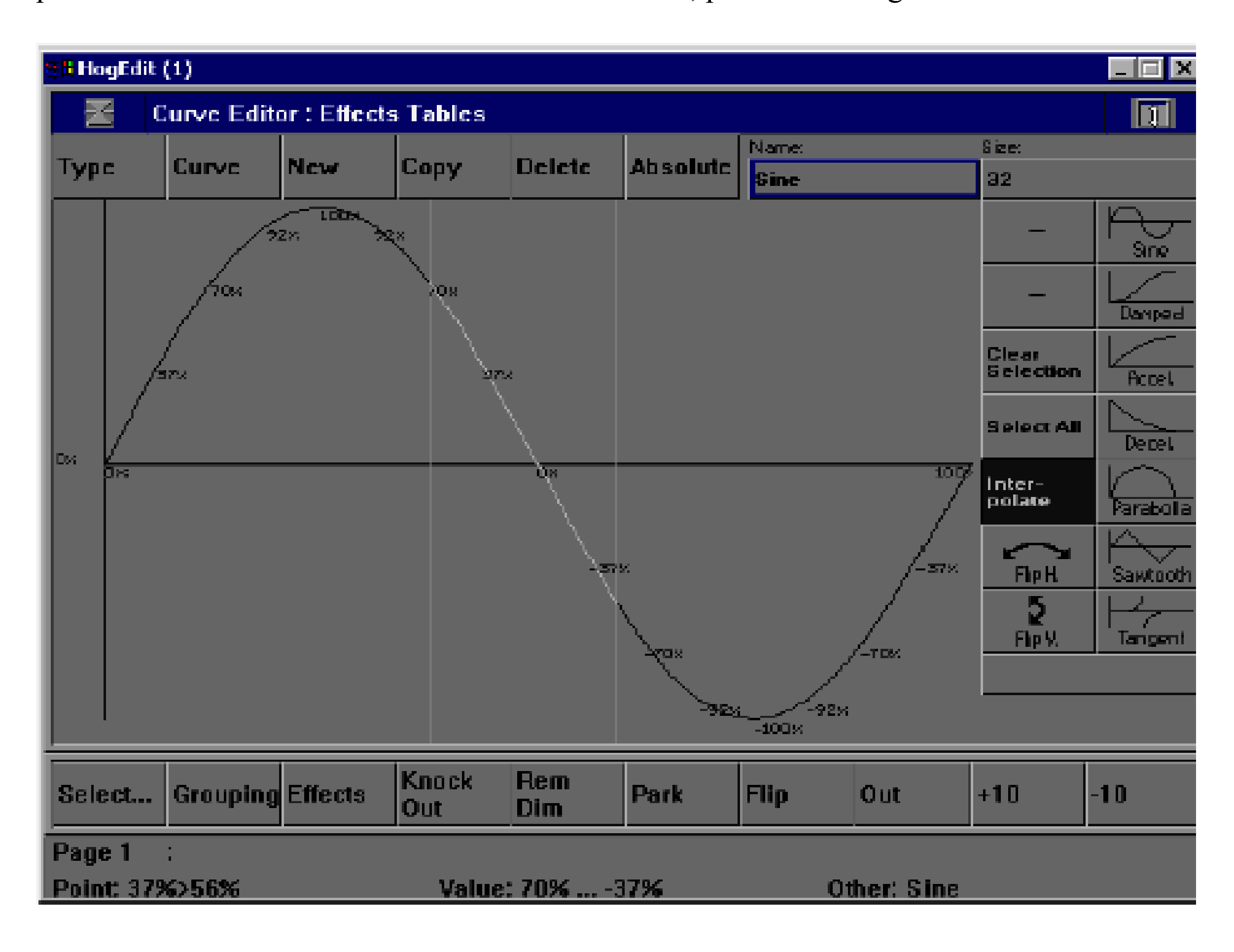
Resaltando Fixtures – Highlighting Fixtures
Para hacer mas fácil la identificación de los fixtures en un equipo grande, **Highlight** hace resaltar los fixture(s) actualmente seleccionados de manera, que parpadee su intensidad y este haciendo los movimientos en circulo el pan y tilt (si los aparatos están en movimiento.) La característica puede ser conmutada **on/off** presionando botón **Highlight**.

Patcheando Fixtures – Patching Fixtures
El botón virtual **Add and Patch**, ubicado en la barra de herramientas de la ventana Fixture Talkback, automáticamente agrega los fixtures seleccionados al programa y los patchea a sus direcciones actuales del patch en las salidas apropiadas. Una vez patcheado, el fixture se ajusta dentro del show, y se le asigna un numero de usuario por defecto. Esto puede cambiar todo, según deseo. Cualquier fixture, este o no en el show, puede tener asignada una nueva dirección en el patch, apretando **Set** estando sobre la celda y tecleando su nuevo valor. Si el fixture esta presente en el show, su dirección del patch del show se actualizara al mismo tiempo.

Los Errores Del Fixture – Fixture Errors
Cualquier error encontrado en el fixture durante su chequeo (por ejemplo; falta de detección, luz apagada, etc) puede verse haciendo clic dentro de la columna Errors, en la celda correspondiente al móvil elegido. Entonces se podrá ver el mensaje de texto del error, justo encima del campo correspondiente de la hoja de calculo.

Editor De Curva – Curve Editor

El editor de curva permite a los usuarios crear y editar varias curvas utilizadas por Hog – incluyendo tablas de efectos, curvas de dimmer y tipos de fundido. Apriete **Setup** seguido por el **Curve Editor** en la barra de herramientas, para abrir la siguiente ventana.



La barra de herramientas en la parte superior de la ventana, realiza sobre las curvas funciones tales como seleccionar la curva que se esta editando actualmente, crear nuevas curvas y renombrar las curvas.

La barra de herramientas en la parte derecha de la ventana, contiene varias herramientas para manipular la curva.

La parte principal de la ventana despliega una representación grafica de la curva, donde la parte actualmente seleccionada se resalta en blanco.

Las ruedas de parámetros, también juegan a la hora de seleccionar y manipular la curva.

Seleccionando y Manipulando Los Puntos – Selecting and Manipulating Points

La rueda izquierda es utilizada para seleccionar los puntos. Dando vueltas a la rueda, esta desplazando la selección a lo largo de la curva, sosteniendo oprimido botón **Pig** y rodando la rueda modifica las dimensiones de la parte seleccionada. Los puntos seleccionados quedan expuestos en color blanco. El valor del principio y el final del campo seleccionado se muestra sobre la rueda.

La rueda del medio esta utilizada para modificar el valor de todos los puntos en la parte seleccionada. Si no se sostiene otra tecla, todos los puntos retienen su relativa posición, mientras ellos se mueven arriba y abajo. Si sostiene presionada la tecla **Pig** mientras este moviendo la rueda, entonces todos los puntos instantáneamente cogen el valor del punto principal y se ponen a su altura. Si sostiene presionada la tecla **Set** entonces los puntos hacen un movimiento rápido de abanico con mas puntos a la derecha.
El valor de los puntos primero y ultimo se despliega sobre la rueda.

La rueda derecha realiza funciones de la herramienta personalizada. La herramienta actual se despliega sobre la rueda y puede ser cambiada por otra, seleccionándola en la barra de herramientas, situada en la parte derecha de la ventana Curve Editor. Todas las herramientas personalizadas necesitan además de ser seleccionadas en dos sitios, antes de que ellas tengan cualquier efecto. Si solo se mueve la rueda, entonces la herramienta se aplicara a las posiciones originales de los puntos. Si sujetamos la tecla **Pig** mientras estamos moviendo la rueda, entonces la herramienta se aplica al valor aproximado del punto principal. Si mantenga sostenida hacia abajo la tecla **Set**, entonces la herramienta tiene un efecto de abanico, sobre los puntos de la derecha y de la izquierda. Todos los botones de herramientas tienen imágenes, mostrando en miniatura lo que una herramienta hará.

La pantalla táctil o el ratón, también pueden ser utilizados para modificar la selección. Apretando o tocando determinaran punto principal de selección, mientras oprimiendo hacia abajo la tecla Pig y tocando, pondrá fin de la selección.

Las curvas se actualizan, en el momento de su modificación. Esto hace posible de tener un fixture, que esta ejecutando un crossfade repetidamente entre dos puntos, que utilizan una curva de crossfade personalizada. Cuando la curva esta manipulada durante el movimiento, el crossfade reflejara las modificaciones que se han hecho a la curva del crossfade.

Otras herramientas – Other tools

Hay algunos otros botones en la barra derecha de herramientas. Ellos son **Flip Horizontally** and **Flip Vertically**. Las dos herramientas de invertir - volver, giran la curva sobre su eje horizontal y vertical respectivamente.

El botón **Clear Selection** restablece las dimensiones de la selección, a un solo punto y el botón **Select All** selecciona todos los puntos.

El botón **Select All** selecciona todos los puntos de la curva.

El ultimo botón **Interpolate**, es utilizado solo para manipular las tablas de efectos. Controla si la sección entre los puntos esta interrumpida por momento. Dejando la función interpolate (interrupción) en el estado **off** de conmutación, usted crea los efectos de paso, por ejemplo; instantáneos cambios entre las posiciones (ranuras) de la rueda de color – instantáneo cambio de color, activando la de vuelta (el estado **on** de conmutación) crea transiciones – cambios uniformes.

La Casilla de Sintaxis – The Parser Box
Debajo del banco de los botones de herramientas hay un cuadro para inserción de texto. El texto toma el formato "**x > y @ a > b**" y lo aplica a la curva. Donde **x** e **y** son respectivamente los puntos del principio y final del campo seleccionado que usted desea modificar, y **a** y **b** son los valores entre que la selección debe interpolarse.

Si el modo absoluto esta activado, entonces los valores utilizados en el texto deben de tener los valores absolutos para ambos puntos seleccionados y la interrupción estimada, por otra parte ellos deben de ser porcentuales. Los valores quedaran sujetos a la máximas extensiones de la curva manipulada. El principio de la selección debe estar a la izquierda (mas bajo) que el final de la selección.

Los campos no necesitan ser especificados, por ejemplo "**x @ a**" pondrá a un punto **x** un valor **a**. De igual manera, "**x > y @ a**" pondrán a todos los puntos entre **x** e **y** un valor **a**.

La Barra Principal De Herramientas – Main Toolbar
La principal barra de herramientas esta situada en la parte superior de la venta.

El botón virtual **Type** le permite cambiar entre diferente tipo de curvas que puede editar. Los tres tipos diferentes son: Crossfade Paths (trayectoria de fundido), Dimmer Profiles (perfil de dimmer), y Effects Tables (tablas de efectos.)

El botón **Curve** permite elegir – cambiar entre diferentes curvas del tipo que esta actualmente en el escritorio (es decir Crossfade Paths o Dimmer Profiles o Effects Tables.)

El botón **New** crea una curva nueva y selecciónala para ser lista a editar. L a nueva curva siempre será lineal.

El botón **Copy** crea una copia de la curva actualmente seleccionada. La copia es entonces seleccionada para ser lista a editar.

El botón **Restore / Delete**. Este botón cambia su función dependiendo, de que curva esta editando. Si usted esta editando una de las curvas construidas dentro de Crossfade Path o Dimmer Profiles, entonces el botón desplegará la función "Restore", apretando el botón usted restablece la curva a sus configuraciones originales.

Si usted esta editando una nueva curva, o tabla de efectos, entonces el botón mostrara **Delete**, presionando el botón recibirá opciones de confirmación desde borrar una curva a eliminar algunas referencias en su programación.

La casilla **Name** le permite renombrar la curva, seleccionando la casilla y presionando tecla **Set** en el teclado de la consola.

La ultima casilla situada en la parte derecha de la barra de herramientas superior tiene doble propósito. Para crossfade paths despliega Return Path, que debe usarse al descargar el crossfade, presionando el botón hará desplegar una lista de todos los crossfade path (trayectorias de fundido) y permite que usted cambie su configuración. Para tablas de efectos el botón despliega el tamaño de la tabla, mientras presiona el botón, podrá cambiar un numero de tamaños predefinidos de la tabla. Reduciendo el tamaño de la tabla se le pedirá la confirmación.

El botón **Absolute** tiene dos posiciones **on / off**. Al conmutarlo la pantalla sobre las ruedas de parámetros muestra valores absolutos o porcentuales.

Utilizando Curvas Personalizadas – Using Custom Curves
El interface para utilizar las curvas personalizadas, no ha cambiado. Para utilizar crossfade paths, apriete set encima de la columna path dentro de cualquier ventana timing, o ventana cuelist, la lista desplegara todos los custom path (trayectorias personalizadas) que se han creado.
Para utilizar dimmer profiles (perfil de dimmer) presione set encima de la columna profile, en la fila que corresponde al fixture editado en la hoja de calculo Edit Fixtures (la hoja de calculo edit fixture a través de la ventana patch.)
Para utilizar tablas de efectos presione set encima de la columna table dentro de la ventana Effects.

Salvar & Fusionar – Saving & Merging
Cuando salva curvas construidas, cualquier curva personalizada se reinicia a la curva predefinida.

Cuando fusiona las curvas, las curvas siempre se añade a las curvas que existen en el escritorio.

Salvando y Fusionando Shows

En este capitulo queda explicado uso de los disquetes para salvar el shows y fusión de diferentes shows de diferentes consolas.

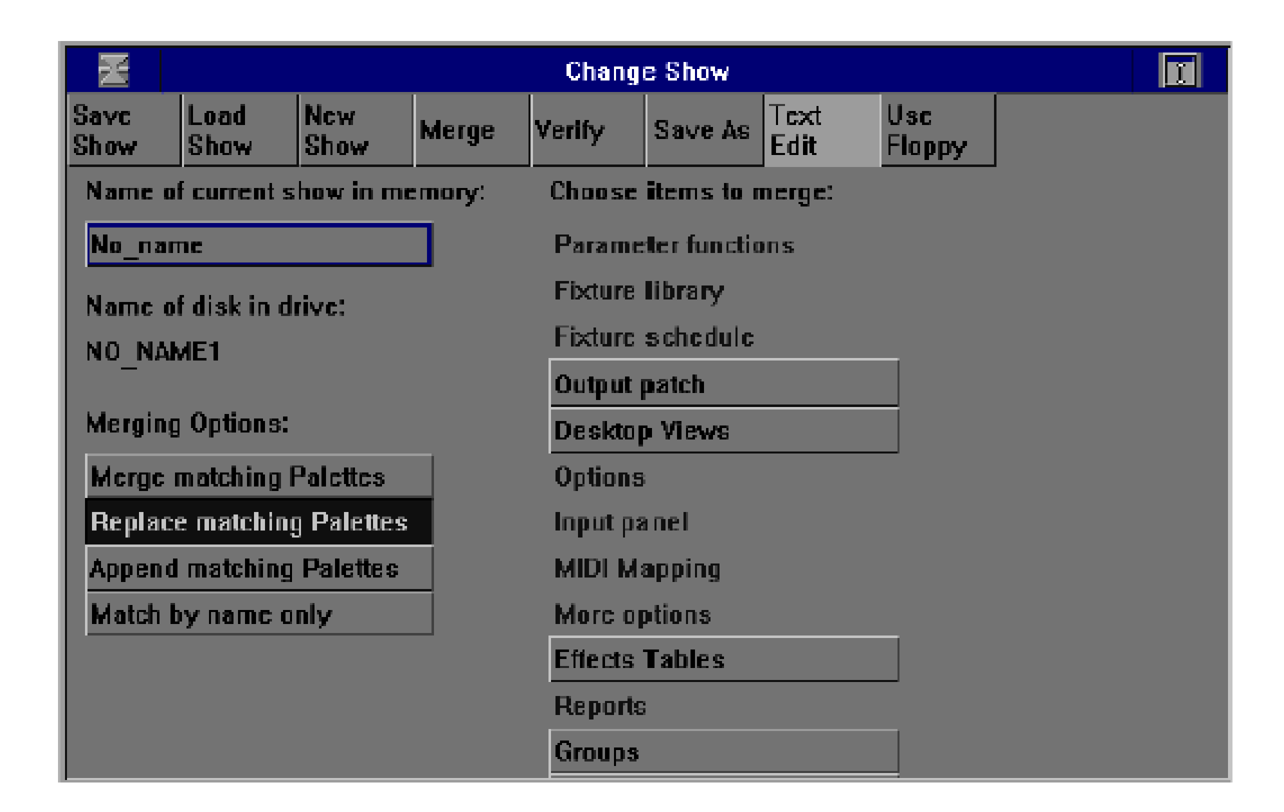
Salvando un Show – Saving a Show

Para guardar un show:

1. Presione botón **Setup** en el teclado de la consola. Usted vera la habitual barra de herramientas setup.
2. Inserte un disquete estándar 1.44 MB 3,5” en la ranura de la disquetera en la parte trasera de la consola.
3. Presione **Save Show**.
4. Presione **Yes** para confirmar la operación de guardar el show. A continuación se abrirá una ventana dentro de la cual aparecerá una lista con las posiciones guardadas, según avanza el proceso de registro. Al finalizar la operación, aparecerá en la pantalla “Save Finished Okay”. Usted puede necesitar mas de un disquete para guardar todo su show: si esto ocurre aparecerá una casilla alertando de la necesidad del cambio del disquete.

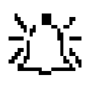
La Ventana Change Show – Change Show Window

A las funciones mas avanzadas de disquete, se accede a través de la ventana Change Show, la que abre con el botón virtual del mismo nombre, desde la barra de herramientas de Setup. Después de abrir la ventana comienza lectura automática de la información guardada en el disquete. Si el disquete esta vació, aparecerá un mensaje de error, al que podrá ignorar sin correr ningún tipo de riesgo. Dicha ventana puede abrir tanto con, como sin disquete dentro de la disquetera.



Recuerde que el comando **Save Show** es idéntico al comando en la barra de herramientas Setup.

Cambiando a Un Show Diferente – Changing to a Different Show



Si cambias a un show diferente, no olvides salvar – guardar su show actual, de lo contrario perderá toda la información programada.

Para cargar un show diferente desde disquete, inserte disquete que contiene la programación (en caso de que su show ocupa mas de un disquete, inserte el primer disquete) y posteriormente presione **Load Show**. La consola pedirá la confirmación, para suprimir el show activo – actual. Después de la confirmación aparecerá una ventana con el listado de las posiciones cargadas por orden. Después de la correcta lectura del disquete, y carga de su contenido hacia la mesa, aparecerá un aviso, de que la operación se realizo con éxito **Load Finished Okay**.

Dando Nombre a Un Show – Naming a Show
Para evitar una mezcla accidental de los disquetes y lo que conlleva una carga hacia la consola un show diferente al deseado, hay que dar nombre al show, antes de guardarlo.

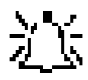
Para asignar un nombre al show, presione dentro de la ventana Change Show la casilla debajo de **Name of current show in memory**, y teclee dentro de ella el nombre del show.

Los disquetes, en los que queda grabado el show se etiquetan con el mismo nombre mas un numero. Este numero, es el numero del orden de los disquetes, en el caso, de que la grabación ocupe mas de un disquete. Si en alguna ocasión precisaría modificar el nombre a un disquete, (como por ejemplo en ocasiones de utilizar un show bajado a través del Internet), utilice programa para Windows PC (**File Manager**) o comando DOS (**label a:**), o utilice Macintosh.

Formatear – Format
Para formatear un disquete, introdúcelo en la disquetera y posteriormente presione botón virtual **Format**.

Verificar – Verify
Si quisiera asegurarse, de que esta registrando su show en el disquete de manera correcta, active la opción **Verify**, presionando botón virtual del mismo nombre en la barra de herramientas de la ventana Change Show. Cuando la función esta activada, la consola esta verificando el disquete (mientras en este se esta grabando el show) y la corrección del registro. Hay que añadir que esta forma de grabación a parte de ser mas segura, necesita casi dos veces mas del tiempo, para efectuarla.

Guardar Como – Save As.
Los shows pueden ser guardados como las actualizaciones de las versiones guardadas anteriormente. Recuerde que las características que no estaban en la versión anterior del show, no se guardaran en la actualización. En algunos casos especiales (como por ejemplo de una macro grabada en una cuelist normal) el show se guardara, pero los datos problemáticos quedaran desechados.



Se recomienda guardar los show de manera normal, es decir independientemente uno del otro. El show guardado como la versión anterior no puede retener todas las características de su show.

Comprimiendo y Descomprimiendo Shows – Zipping and Unzipping Shows

La empresa Flying Pig utiliza software **Win Zip** para la distribución electrónica de su software. El mismo software podemos utilizar para mandar nuestra programación en los disquetes a otros usuarios. La copia del dicho software puede conseguir en el Internet en la pagina *www.winzip.com*.

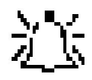
Cuando estas comprimiendo un show :

- Verifica la información en las casillas *recursive folders* y *extra folder.*

Cuando estas descomprimiendo un show:

- Verifica la casilla *use folder names.*

Descomprime el paquete a un directorio temporal de su disco duro, y entonces copia simplemente los archivos del show y las carpetas del nivel mas alto a un disquete. De este modo evita guardar en el disquete cualquier archivo de nombre largo de los archivos comprimidos.



Recuerde etiquetar el disquete con el nombre del show y por otro lado habilitarlo solo para lectura. El nombre por defecto utilizado por la consola es 1.

Fusión De Los Shows – Merging Shows

Utilizando la ventana Change Show, puede seleccionar elementos del otro show diferente y añadirlos al show actual.

Para agregar los elementos a su nuevo show:

1. Inserte en la disquetera el disquete que contiene el show, del cual quiere añadir unos elementos a su nuevo show.

2. Abre la ventana Change Show. Si lo harás antes de insertar el disquete, dentro de la ventana no aparecerá su contenido, por lo que no podrás seleccionar los elementos a añadir a su nuevo show.

3. Seleccione de la lista a la izquierda, elementos para fusionar. Oprime tecla **Pig**, para seleccionar múltiples elementos. Recuerde que las paletas quedaran seleccionadas automáticamente, en cuanto seleccione algo que depende de ellas. Puede deseleccionar los elementos elegidos manteniendo oprimida la tecla **Pig** y pulsando los elementos, los que quiere deseleccionar.

4. Presione **Merge**. Con ello abrirá una ventana del progreso mostrando el avance en la fusión de los shows.

Los grupos y las paletas añadidos no sustituyen a los grupos y las paletas ya existentes, incluso teniendo el mismo nombre.

Si añades elementos de una cuelist, pero no añades asociados con ellos grupos y paletas, tienes que estar seguro, que la programada cuelist utiliza las paletas ya programadas. Si la consola no puede encontrar a una paleta (después de su fusión) dentro de la cuelist, entonces ignorara toda la programación asociada con dicha paleta.

Como unir Un Show Que Se Programo En Dos Consolas – How to Combine a Show That Has Bean Programmed on Two Consoles

Existen dos formas de tratar este tema:

- Divide la programación en fixtures. Por ejemplo, en una de las consolas programas los dimmer y en la otra, los proyectores móviles, como por ejemplo Cyberlight. Para fusionar las dos programaciones, de manera que formen un show, guarda en un disquete todos los elementos programados para los Cyberlight, y a continuación agrega de este disquete, todas las paletas, cuelists y paginas al show de a la consola que programo los dimmer.

- Divide la programación entre las cuelist. Para trabajar de este modo, cada consola debería comenzar el trabajo, con el mismo setup (configuración) *y con las mismas paletas.* El mejor método para conseguirlo, es configurar a una de las consolas, crear en ella las paletas, y a continuación grabar todo esto en un disquete y cargarlo hacia la otra consola. A partir de este momento, puede comenzar una programación paralela de cues y cuelists. Cuando vuelva a fusionar todo, basta con que seleccione para unir a la cuelist. No vuelva añadir a las paletas, ya que quedaran duplicadas las existentes; algunas de las cuelist utilizaran un conjunto de las paletas, y las cuelist añadidas utilizaran otro conjunto.

Fusión De Los Shows – Merging Shows

Esta ventana contiene opciones, cuales permiten especificar el modo de añadir las paletas, a la hora de fusionar los dos shows juntos. Además esta anulada la selección automática de las paletas, durante selección de otros elementos.
Cuando la paleta del show guardado en el disquete, es igual a la paleta del show cargado en la consola, dependiendo de la opción seleccionada ocurre lo siguiente:

Merge matching Palettes

Las informaciones de la paleta en el disquete y de la paleta en la memoria de la consola quedan fusionadas entre ellas. Las informaciones de la paleta del disquete, tienen prioridad siempre si no existe un conflicto.

Replace matching Palettes

Las informaciones de la paleta ubicada en la memoria de la consola quedan borradas por completo y en su lugar quedan introducidas las informaciones de la paleta del disquete.

Append matching Palettes

Paleta del disquete queda añadida a continuación, al final de directorio de paletas. La paleta existente en la memoria de la mesa, queda intacta.

Normalmente las paletas son emparejadas en base de sus nombres. A si mismo, si la paleta del show, que se encuentre en el disquete lleva el mismo nombre que la paleta del show en la memoria de la consola, quedaran emparejadas juntas.

Esta claro, que esto no se refiere a las diferentes paletas en el mismo show, que llevan el mismo nombre (por ejemplo dos paletas con el nombre “Red”.) En este caso puede intentar apagar la opción **Match by Name Only**. Entonces la consola emparejara las paletas si tienen el mismo nombre **y si proceden del mismo show** – por ejemplo del show, que quedo registrado en dos disquetes y a continuación cada uno de los disquetes, quedo cargado a la consola, editado y guardado en la consola por separado, y ahora, de vuelta, los dos se están fusionando juntos de nuevo.



No desactives la opción Match by Name Only, si intentas fusionar entre si las paletas procedentes de diferentes show.

Sumario de la Action Fusionar:

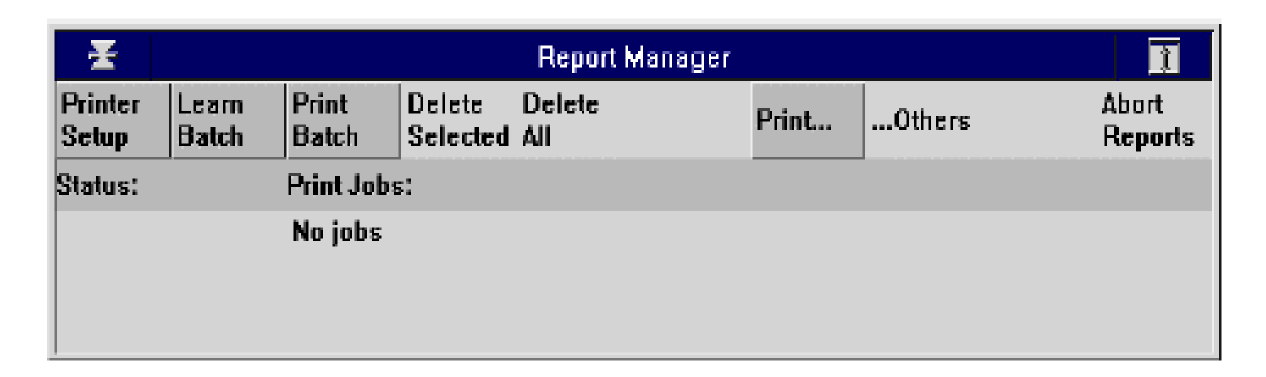
Funciones de Parámetros (Parameter Functions)	No se fusionan
Biblioteca de Proyectores (Fixture Library)	No se fusionan
Listado de Proyectores (Fixture Schedule)	No se fusionan
Patch de Salidas (Output Patch)	El Patch del disquete reemplaza el patch existente
Juegos de Vistas de Ventanas (Desktop Views)	Las Vistas del disquete reemplazan las vistas existentes
Opciones (Options)	No se fusionan
Cuadro de Entrada (Input Panel)	No se fusionan

Asignaciones MIDI (MIDI Mapping)	No se fusionan
Otras Opciones (More Options)	No se fusionan
Tabla de Efectos (Effects Table)	Tablas de los Efectos del disquete quedan agregadas al final de las existentes
Informes (Reports)	No se fusionan
Grupos (Groups)	Grupos del disquete se añaden a continuación de las existentes
Paletas (Palettes – Positions, Colours, Beam)	Agregadas según las opciones
Secuencias (Cuelist)	Las cuelist del disquete quedan agregadas al final del directorio de cuelist
Paginas (Pages)	Paginas del disquete se agregan al final de las existentes
Bibliotecas de Efectos (Effects Library)	Efectos del disquete se añade a continuación de los existentes

Informes

La consola puede preparar los informes acerca de resultados – salida de diversas partes del show, en forma de una impresión, o de un archivo.

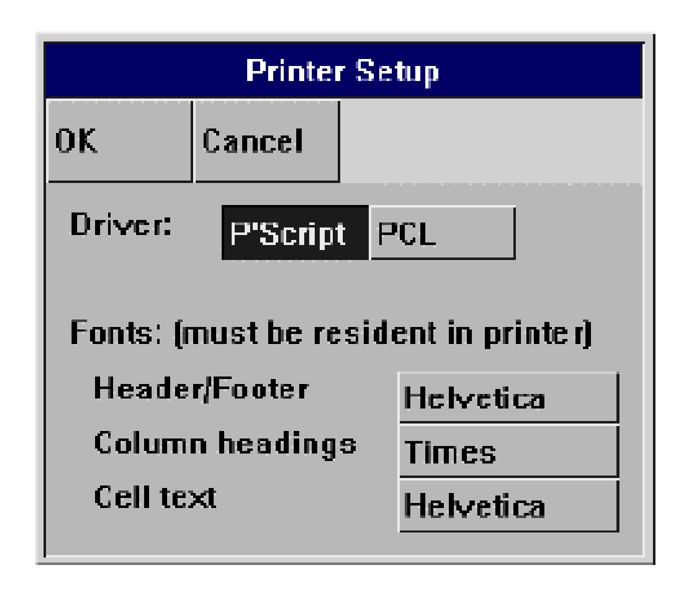
Para acceder a la sección de informes presione **Setup**, y a continuación botón virtual **Reports**, en la barra de herramientas.



Manejo de Las Impresoras – Printers Supported
La **Hog 2** es capas de utilizar cualquier tipo de impresora, que utilice el lenguaje de comandos PostScript (nivel 2), o PCL (nivel 5). La impresora debe contener las fuentes escaladas internas.

Conecte la impresora al puente, ubicado en la parte trasera de la consola.

Imprimiendo el Reporte – Printers a Report
Después de abrir la ventana Report Manager, primero hay que preparar la consola introduciendo la información sobre la impresora. Presione **Printer Setup** en la barra de herramientas de la ventana Report Manager.
Aparecerá otra ventana:



1. Seleccione el tipo de driver de la impresora: PostScript, o PCL.

2. Seleccione alguna de las fuentes internas de la impresora, para las tres partes del informe. Compruebe con la instrucción de la impresora que si las fuentes están disponibles.



La Hog solo utiliza las fuentes que están disponibles en tu impresora

3. Al finalizar ajuste presione botón virtual **OK**.

Ahora su consola esta preparada para efectuar la impresión del informe. Presione botón **Print...** ubicado en la barra de herramientas de la ventana Report Manager y seleccione el informe utilizando una de las dos maneras:

Para cues, cuelists, paletas etc. cuales son seleccionados de la línea de los comandos (command line), seleccione los de la misma manera como cuando esta editando. Para imprimir por ejemplo una cuelist:

1. Presione **Print...**

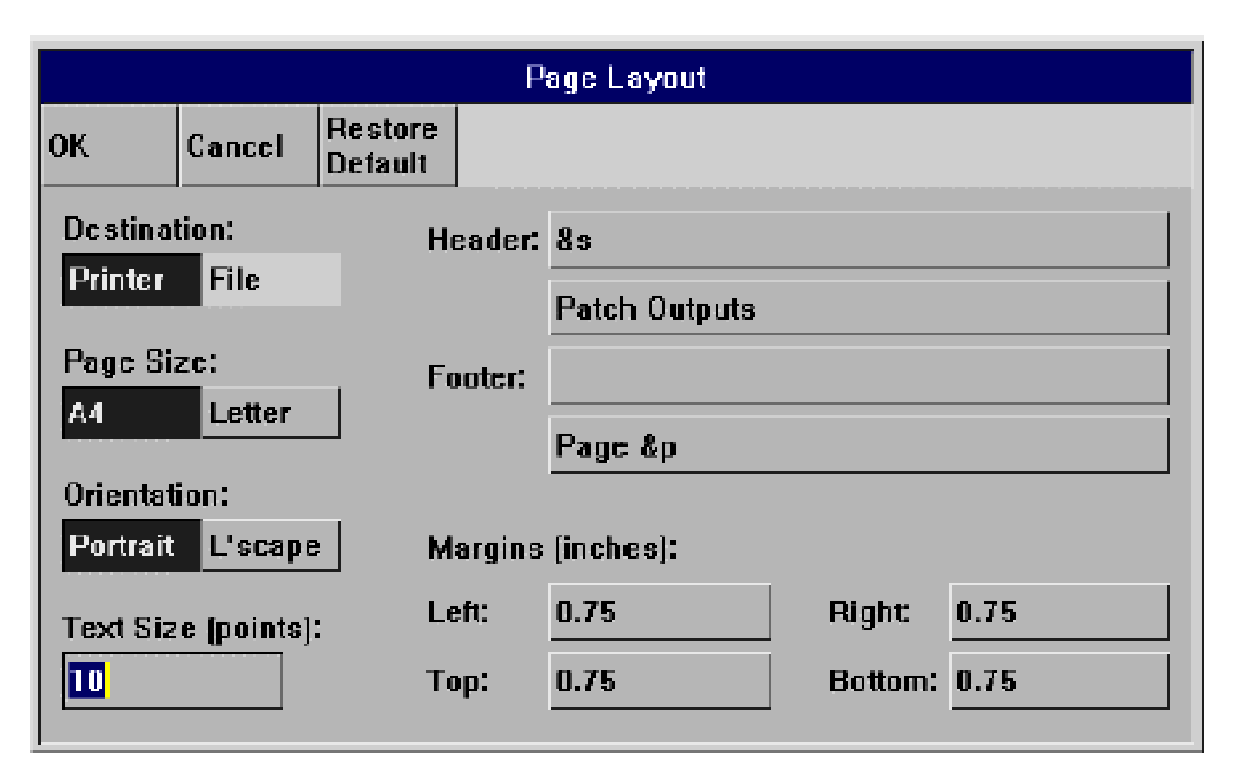
2. Presione en el teclado de la consola tecla List (para obtener en el dysplei el directorio cuelist.)

3. Seleccione la cuelist dentro de la ventana.

4. Presione **Enter** para confirmar la operación.

Para las posiciones, cuales no son accesibles desde la línea de los comandos (command line), presione **Print...** y después el botón virtual **...Others**. Eso hará que se abra una ventana donde podrá seleccionar diferentes tipos de informes (como por ejemplo el informe del Patch.)
Algunas posiciones contienen varias opciones asociadas con ella. En tal caso aparecerá una ventana sugiriendo necesidad de elección de un tipo del informe.

La Ventana de Configuración de Pagina – Layout Window
La siguiente ventana que aparecerá es la ventana de configuración de pagina. Puede ajustar aquí el tamaño de la pagina, orientación (vertical o horizontal), márgenes etc. como en un PC normal. También puede introducir el texto en el encabezamiento como al pie de la pagina.



Continuando puede utilizar los tres códigos dentro del encabezamiento o el pie de la pagina, para imprimir información especifica.

&n Nombre de la posición que esta imprimiendo
&s Nombre del Show
&p Numero de la Pagina

Una vez conseguido el ajuste de pagina, presione en la barra de herramientas botón **OK**.
Alternativamente puede abortar este proceso presionando **Cancel**.
El informe aparecerá dentro de la ventana Reports, como Print Job, indicando su estado durante el proceso de impresión. Puede cancelar la impresión del informe en cualquier momento presionando **Cancel Printing**.

Los Formatos De Los Informes – Report Formats
Actualmente están disponibles los siguientes formatos de los informes:

Informe	Que se Imprime	Lo que hay que presionar, después de haber oprimido Print
Cuelist Directory	El listado de las cuelists con los números de paginas en los cuales esta utilizada cada una.	Presione **List** y **Enter**.
Cuelist	La misma información que en la ventana Cuelist	Seleccione una cuelist del directorio cuelist, presione **Enter** y después seleccione **Cuelist**, para confirmar el tipo del informe.
Cue Contents	El contenido de la Cue	1. Seleccione una cuelist en el cuelist directory, presione **Enter**, y entonces escoge **Cue Contents** cuando te pidan el tipo del informe, **o de otro modo** 2. Seleccione una cue individual desde la ventana de cuelist y presione **Enter**.
Groups	Grupos	1. Presione botón **Group** y después **Enter** para imprimir todos los grupos, **o de otro modo**

		2. Presione **Pig** y **Group** para abrir el group directory, seleccione grupos individuales para imprimir y a continuación presione **Enter**.
Pages	Paginas	1. Presione botón **Page** y después **Enter** para imprimir todas las paginas, **o de otro modo** 2. Presione **Pig** y **Page** para abrir el page directory, seleccione paginas individuales para imprimir y a continuación presione **Enter**.
Palette Directory	El listado de todas las paletas en el directorio con el numero de las cues en las que juega cada una de ellas	Presione **Focus**, **Colour** o **Beam**, y a continuidad **Enter**.
Palette Usage Summary	Para cada una de las paletas seleccionadas, el listado de los fixtures, cuales la utilizan	Seleccione las paletas del uno de los directorios, presione **Enter**, y entonces escoge **Summary** cuando te pidan el tipo del informe.
Palette Usage Detail	Una lista de todos los fixtures, y cues en las que ellos son utilizados, dentro de la paleta seleccionada	Similar al Palette Usage Summary, con la diferencia que escoge **Detail**.
Patch Fixtures	El listado de todos los Fixtures, con los detalles de su alineación y direcciones del patch	Presione **...Others** y seleccione **Patch Fixtures**.
Patch Outputs	El listado de todas las direcciones de salida, con los fixtures que los usan	Presione **...Others** y seleccione **Patch Outputs**.

Creando Un Lote de Informes – Creating a Batch of Reports
De manera similar, a los informes, cuales imprimimos inmediatamente, puede crear también lotes de los informes, que pueden ser almacenados e imprimidos todos juntos. Esta función es muy útil durante la impresión de un lote estándar de los informes, en las diferentes fases de la programación del show, sin tener que seleccionarlos cada vez individualmente.

Para crear un lote presione **Learn Batch** dentro dela ventana Reports. La vista (contenido de la pantalla) cambiara del actual Print Jobs a los informes en el Batch (probablemente la ventana estará vacía si es la primera vez que utiliza esta función.)

Para guardar los informes dentro de la ventana Batch, simplemente selecciónelos como de costumbre, presionando **Print...** etc.. En lugar de ser mandados a la impresora, usted los vera aparecer en la pantalla. Usted puede seleccionar los trabajos de la impresión y puede anularlos, o anula todos los trabajos de la ventana Batch, con la ayuda de los botones **Delete Selected** y **Delete**.

Para volver a la ventana Print Jobs, presione de nuevo **Learn Batch**.

Para imprimir el lote en cualquier momento presione **Print Batch**. Esto provocara que todos los trabajos quedaran copiados de la ventana Batch a la cola de la impresora, dejando los en la ventana Batch para su uso posterior.

Localización y Solución De Problemas – Troubleshooting
Si su impresora no hace nada, compruebe si tiene cargado el papel, si esta conectada correctamente, encendida y preparada para trabajar (on – line.) Es posible que sea necesario presionar **Abort Reports** y comenzar nuevamente la preparación de la impresión.

Si el texto impreso esta alterado, compruebe, si el driver que usted ha seleccionado dentro de la ventana Printer Setup es correcto y que su impresora es capaz de soportarlo.

Si el texto impreso esta mal alineado, o no aparezca la fuente correcta, posiblemente la fuente elegida en la ventana Printer Setup no es disponible en su impresora. Compruébelo en el manual de instrucciones de su impresora.

Puede aparecer el mensaje del error **“The Printer is not responding. Either Sort it or Abort it”.** Compruebe si la impresora tiene papel, esta conectada y preparada para trabajo (on – line.) Una vez resuelto problemas, presione **Sort** para continuar la impresión.

Informes del Contenido de Cue – Cue Contents Reports
Dependiendo del significado, los valores tienen uno de los siguientes formatos:

Formato	Ejemplo	Significado
normal	5%	valor de un parámetro normal en una cue
itálico	*Open white*	nombre de una paleta (puede extenderse por varios parámetros)
corchetes	(Full)	comando duro (por ejemplo; el valor que se esta repitiendo)
gris	Full	valor trackeado de las cues anteriores
>	>5%	valor de intensidad decreciente
<	<Full	valor de intensidad creciente

Las dependencias del tiempo (selección del tiempo), son mostrados a través de división de las cues en partes. Cada una de las partes contiene diferente información del tiempo, visible en la columna izquierda como: delay, fade, y path (por ejemplo "0s F:3s P:End".)

La primera parte de una cue contiene todas las informaciones sobre tracking. Las siguientes partes de la misma cue muestran solo los valores de nuevos parámetros.
Puede elegir si las informaciones sobre tracking y timing tienen que ser visibles o no. Lo hace a la hora de seleccionar una secuencia para imprimir, eligiendo una de las cuatro opciones:

Full Contents Las informaciones sobre tracking y timing son visibles

Tracking Contents Las informaciones sobre tracking son visibles y las de timing no

Timing Contents Las informaciones sobre timing son visibles y las de tracking no

Simple Contents No se muestra las informaciones sobre tracking y timing



Los siguientes accesorios aumentan la funcionalidad de su consola.

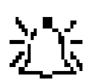
Modulo de Expansion – Expansion Wing

El modulo de extensión – Expansion Wing, tiene 16 playback Master (Master de reproducción) para los usuarios, cuales necesitan mas de los 8 playback Master, los que tiene la consola principal. También existen aquí 18 Masters sin potenciómetros, que funcionan igual que los otros Masters, pero sin posibilidad de utilizar sus fader (potenciómetros.)
Para utilizar el modulo de expansión conéctelo a la consola al puerto de expansión con el típico cable de DMX.

Después de haber encendido la consola, como el modulo de expansión, en la pantalla derecha, en su esquina derecha superior, aparecerá un comunicado **Searching for Console** (Buscando la consola.) Una vez la consola ha detectado el modulo de expansión, el contenido de sus displays, cambiara para mostrar los Master de manera normal.

La expansión puede desconectar durante la reproducción. La consola descubrirá su falta y hará aparecer una ventana de opciones. Si tiene previsto restablecer la conexión entre ambas, seleccione **Ignore** lo que no produce ningún efecto, o seleccione **Release**, lo que eliminara los efectos de los masters de la expansión en escena (hasta que recupere la conexión.)

Si no quiere utilizar la expansión, seleccione **Remove**.



Cuando un modulo de expansión – Expansion Wing, esta utilizado solo, un final de carrera (una resistencia) debería tapar el conector Expansion Out.

Panel de Control – Control Panel

Dentro de la ventana Control Panel utilice botón virtual **Bus Devices** para acceder a los controles de la Expansion, dentro de la ventana Expansion Devices, que aparecerá en la pantalla.

Dentro de la casilla del contraste (con la ayuda de la rueda izquierda de parámetros), puede insertar el valor del contraste de 0 a 7.

Con el botón **Remove Wing** ubicado en la barra de herramientas de la ventana Expansion Devices, puedes quitar (remove) los masters de la expansión, si anteriormente te has decidido no perderlos después de haber perdido la conexión del modulo con la consola principal.

Numeración – Numbering

Los masters en el modulo de expansión son numerados del 9 al 42. Aprovéchelo a la hora de seleccionarlos del modo numérico a través del teclado, o a la hora de escribir las macros, que utilicen esos masters.



Los Masters DMX no son disponibles, si esta utilizando el modulo de expansión.

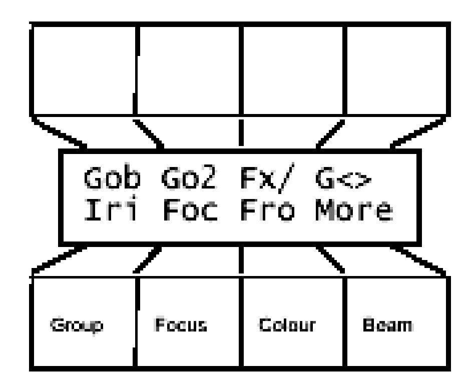
Mando a Distancia – Remote
El mando a distancia no es mas que un pequeño aparato que complementa el trackball y que permite insertar los cambios al posicionamiento de los fixtures y programar los fixtures de manera básica. El mando es conectado a la consola con un conector de 5 – pines, con un cable de DMX.

Las posiciones del menú son seleccionadas con la ayuda de los cuatro botones ubicados por encima del dysplei LCD (para las posiciones en línea superior) y teclas **Group**, **Focus**, **Colour** y **Beam** situados debajo del dysplei (para las posiciones en línea inferior.)

El menú principal solo utiliza línea superior del dysplei.

Normalmente tiene los siguientes elementos:	**+10**, **-10**, **Full**, **Undo**
Con el botón **Pig** oprimido:	**Flip**, **Knockout**, **Park**, **Unpark**

Menu Type (Tipo) y Wheel (Rueda) utilizan ambas líneas del dysplei. Por ejemplo, después de haber presionado **Beam** aparece una lista de todos los parámetros del haz de la luz; apretando uno de los ocho botones, puede seleccionar el parámetro para manipular con el, utilizando trackball. En el ejemplo mostrado a continuación, al presionar botón **Group**, habría seleccionado el Iris.



El aparato Rigger's Remote tiene dos botones, que no existen en la consola principal.

Fan Presione una vez el botón, para activar el modo fan, mueve el trackball, y a continuación vuelva apretar el botón para desactivar la función. Esto es equivalente al sujetar el botón **Set** en la consola principal.

Ortho El modo orthogonal fuerza al Rigger's Remote para aceptar al mismo tiempo los movimientos del trackball, solo a lo largo de un eje (X o Y). Por ejemplo puede ajustar el Pan, sin necesidad de mover el a Tilt.



El Rigger's Remote no permite trabajar simultáneamente a dos personas en la consola, esto se debe a que línea de los comandos es compartida entre ambos.

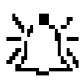
Bloqueando El Control Remoto – Locking The Remote

Se agrego una opción a la ventana Bus Devices (a la que se accede a través de la barra de herramientas de la ventana Control Panel) para poder bloquear el Control Remoto. Cuando el control remoto esta Bloqueado se vera un mensaje **Locked By Desk** en el panel LCD, y tecleo de cualquier botón de dicho control, no afectara en nada la línea de los comandos del escritorio principal de la consola.

Conexión – Connection

El Rigger´s Remote esta conectado a la consola principal a través del conector de Expansion, con un cable apantallado de cuatro hilos. Donde el código de los pines es siguiente:

Pin 1	La masa de datos / la pantalla del propio cable
Pin 2	La señal complementaria de datos
Pin 3	Datos reales
Pin 4	La masa de la alimentación
Pin 5	Alimentación de 24 V DC @ 375/205Ma con / o sin pequeña lamparita personal Littlelite.

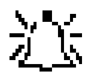


Los otros aparatos no deben ser conectados a través del cable del propio control remoto, debido a que transporta la corriente. Su utilización para conectar otro tipo de aparatos que no sean el control remoto, puede causar la avería de dichos aparatos.

Para ello es suficiente un cable apantallado de dos pares de hilos, donde un par será utilizado para los datos y otro para la alimentación.

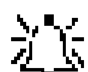
Cuando estamos utilizando el Rigger´s Remote en conjunto con el modulo de expansión, el propio modulo de expansión garantiza la alimentación al control remoto. Caso contrario es necesario una fuente de alimentación de corriente continua de valor nominal de 24V, con una protección de un fusible rápido de 1 A.

El control remoto no precisa utilización del final de carrera con una resistencia.



Los Rigger´s Remote son suministrados con una lamparita especial Littelite. El usuario no debe utilizar dicho control remoto, con las lámparas tipo estándar, ya que son de consumo mayor, y provocan funcionamiento erróneo del propio Rigger´s Remote.

Sobrecarga – Overdrive
En el caso de los equipos excepcionalmente grandes, el numero de los canales soportados por la Hog 2 puede quedar aumentado hasta 3584. Digamos, que la consola se pone a trabajar a mas de 100% de sus posibilidades. Esto se logra modificando el rendimiento (a través del software), para que envíe la cantidad de los canales dos veces mayor, que un DMX convencional. Para garantizar la máxima frecuencia de regeneración, quedo utilizado el protocolo especial Flying Pig Systems. A si mismo, enviando una señal modificada de salida, al modulo Overdrive, puede obtener de el dos canales de DMX.



Esta opción puede ser utilizada únicamente al conectar a la consola principal, el modulo Overdrive.

Para configurar la salida, para el uso del modulo Overdrive:

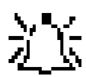
1. Dentro de la ventana Patch seleccione una de las salidas (por ejemplo Output 2)

2. Presione **Overdrive** en la barra de herramientas de la ventana Patch.

Ahora serán visibles dos salidas (2ª y 2b.) Puede utilizar para ellas de manera normal, cualquiera de las funciones del Patch.

Para desactivar la función, vuelve a seleccionar cualquiera de las salidas y a continuación presione **Overdrive**.

En el modo Overdrive puede utilizar las tres salidas al mismo tiempo (2, 3 y 4.) La salida 1 no puede trabajar en este modo.



El modulo Overdrive no incrementa la memoria de la consola y tampoco la potencia del procesador de la consola. Al aumentar la cantidad de las salidas, puede esperar disminución del numero de las cues posibles a programar, como también limitación del tiempo de la respuesta y actualización – refresco de la consola.

Dispositivo Hog – Hog Unit

El modulo Hog no es mas que una consola Wholehog montada en un rack. No tiene faders ni tampoco pantallas táctiles, pero tiene toda la funcionalidad de una consola normal, mas un reloj astronómico de 24 horas. Programe su show en la consola habitual y después vuelque lo al modulo Hog, para su posterior reproducción.

Hog PC

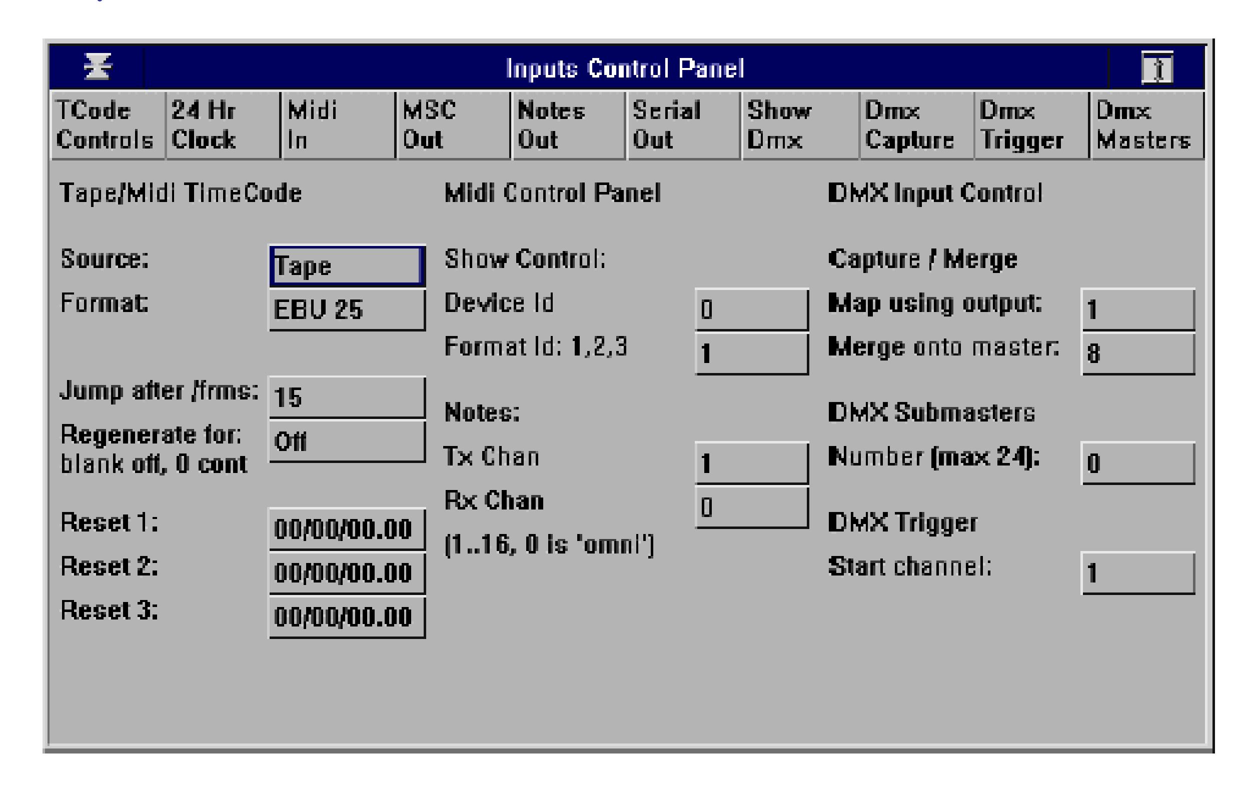
Es un software que incluye la versión completa del sistema operativo Wholehog II y una consola virtual. El software corre bajo Windows en un PC y permite realizar ilimitadas aeraciones de programación y edición de los shows. Conectando a través del puerto USB un interfaces del DMX funciona como una unidad de control de iluminación.

El software puede descargar desde la pagina www.flyingpig.com.

Sistema MIDI, Código de Tiempo y Entrada DMX

En este capitulo explicamos uso del sistema MIDI, *código de tiempo y función* DMX *Intputs.*

Para abrir la ventana Intput Panel presione tecla **Setup** y a continuación botón virtual **Intput Panel** ubicado en la barra de herramientas.



Código de Tiempo– Timecode

La Hog 2 puede recibir todas formas del linear código de tiempo (Linear Time Code – LTC), así como el código de tiempo de MIDI. Tiene también programadas funciones de corrección de los errores. La propia consola puede simular el código de tiempo, lo que es muy útil a la hora de la programación, cuando no es disponible la fuente del dicho código.

Preparación de la consola para lectura del Código de Tiempo– Setting up the console to read Timecode

Antes de utilizar el código de tiempo, la consola tiene que ser configurada para poder admitirlo.

1. Presione **Setup** en el teclado de la consola.

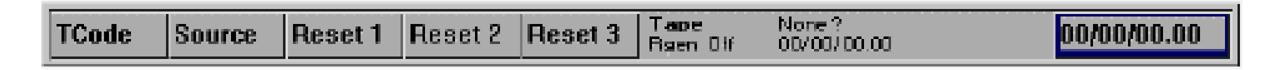
2. Presione en la barra de herramientas **Intput Panel** para sacar la ventana con las opciones del código de tiempo.

3. Presione **Tcode Controls**, para abrir la barra de herramientas, para controlar el código.

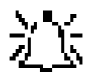
4. Seleccione la fuente y el formato apretando dentro dela ventana Intput Control Panel correspondientes casillas Source: **Tape** , **MIDI**, **Simulate** y Format: **SMPTE 30**, **EBU 25**, **Film 24**, **NTSC 30** (donde los números indican numero de cuadros por segundo.)

5. Si la fuente del código de tiempo, es la cinta de un casett, conecte el casett a la entrada del código de tiempo (timecode Intput.) Si la fuente del timecode es el sistema MIDI, conecte lo a su entrada (MIDI Intput.)

6. Presione botón virtual **Tcode** ubicado en la barra de herramientas, para activar o desactivar lectura del código de tiempo.



Si el código de tiempo esta leído correctamente, el numero de los marcos en la parte derecha de la barra de herramientas se esta cambiando de la manera constante y lineal. El indicador en el panel muestra el nombre de la fuente del timecode (Tape, MIDI, Sim, Err, None) y el tipo del formato detectado.



Para asegurar un funcionamiento libre de problemas, la fuente y el receptor del timecode deben compartir la misma tierra.

Corrección Del Código de Tiempo– Timecode Error Correction

En el caso de cortas perdidas de la señal del timecode, su generación automática será continuada durante el tiempo seleccionado dentro de la celda **Regenerate for:**, en la ventana Intputs Control Panel. Si insertes el valor de **0s**, la regeneración será continua.

La mala calidad de las cintas de un casett, con el timecode, provocan perdidas de la señal del código de tiempo, parecidas a los saltos de este. Incrementando el valor en la casilla **Ignore Jumps for:** provoca disminución de la sensibilidad de la consola a los saltos del código de tiempo.

Simulación del Código de Tiempo– Simulating Timecode

Para simular timecode de un marco seleccione como la fuente **Simulate**, elige el numero del marco en LTC y teclee en el su numero del arranque. Presione el botón virtual **Tcode** en la barra de herramientas, para disparar el código. Presionando lo de nuevo para la simulación, y volviendo a presionarlo vuelve a ejecutar el código. Presionando **Reset1**, **Reset2**, o **Reset3** provocara vuelta a valor 00/ 00/ 00. 00.

Para elegir un formato a simular, selecciónelo en la ventana Intputs Control Panel, eligiéndolo en el marco del formato.

Programación Del Código de Tiempo dentro de una Cuelist – Programming Timecode into Cuelist

Funcionalidad del código de tiempo esta metida dentro de la estructura normal de tiempo (wait – tiempo de espera) de una cuelist, lo que facilita ejecución de las cues programadas a través del timecode. Cualquiera de las cuelist, activa en un master de la consola, puede recibir el timecode.

Para que una cuelist utilice el código de tiempo, prográmela de manera normal, pero en vez de utilizar los tiempos de espera, utiliza los números en un marco del timecode.

1. Seleccione la casilla del tiempo de espera (wait) de una cue.

2. Presione tecla **Set**.

3. Inserte el numero del código de tiempo en forma hh/mm/ss/.ff, por ejemplo 1/0/10.02 o 0/0.5.Hay que utilizar mínimo una vez el signo / para que la consola interprete el valor insertado como el código de tiempo.

4. Presione **Enter**. La consola automáticamente activara la opción **Add Blank Cue** durante utilización del código de tiempo, para impedirle a la cuelist que se de la vuelta al punto final.

No es necesario utilizar los valores de los marcos del código de tiempo para el parámetro de espera (waits) de todas las cues. Puedes mezclarlos con los normales tiempos de espera (wait times), continuar (follows) y paradas (halts.) Esto es útil, si no hay necesidad de sincronizar a cada cue al tiempo del marco del código de tiempo. La primera cue puede ser sincronizada, y las siguientes cues subsecuentes relacionadas con la primera cue, pueden ser ejecutadas con los normales tiempos de espera (wait times).

Los bucles también pueden ser disparados con el código de tiempo, con la diferencia, que el código de tiempo no puede ser utilizado dentro de la estructura de un bucle como si fuera un wait time.
Para terminar un bucle en el cierto punto del código de tiempo, inserte un valor apropiado en la columna del retardo (delay) de la cue linkeada.

En vez de insertar los valores manualmente, puede utilizar la función **Learn Timing**, haciéndolo de manera automática, y a continuación utilizar el modo manual de su edición, para su fino ajuste. Para ello active esta función y presione tecla **Go** para señalar cuando se quieren ejecutar las cues. Los valores serán insertados solo para las cues fijadas como detención – Halt (Wait serán vacías.)

Reacciones al Código de Tiempo – Timecode Behavior

Cuando las dos, **Tcode** y **Simulate** están desactivadas en la barra de herramientas de LTC, las cues que están esperando la señal del código de tiempo, actuaran como si usaran la función **Halt**. Esto impide al que el código de tiempo tenga cualquier tipo de influencia. Esto es muy útil a la hora de comprobar la programación sin timecode, utilizando solo botón **Go**.

Edición de Los Valores del Campo del Código de Tiempo – Editing a Range of Timecode Values

Usted puede cambiar el valor del timecode para un rango de cues. Para ello selecciona las cues y a continuación cambia solo el valor de un marco del código. Todas las demás cues seleccionadas, se moverán por el mismo valor.

Reproducción con el Código de Tiempo – Plaing back with Timecode

Para reproducir una cuelist controlada por el código de tiempo:

1. Presione **Tcode** ubicado en la barra de control LTC.
2. Pon en marcha la cinta del casette, o presione **Simulate**.
3. Presione el **Go** del master reproductor. Esto es necesario, para que el operador tenga posibilidad del control manual.

Desde este momento las cues serán activadas por el código de tiempo.

Rebobinar la Cinta – Rewinding

No hay necesidad de hacer ningún tipo de operación en el master, durante el proceso de rebobinar la cinta. Después de volver a reproducir de nuevo el código de tiempo, todos los masters activos recalibran su cuelists a una posición correcta.

Los Valores Del Código de Tiempo sin Horas – Hour–less Timecode Frames

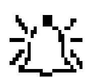
Es posible el ajuste del timecode de tal forma, que la activación tenga lugar cada hora. Para hacerlo:

1. Seleccione una cue, o un campo de cues (o el campo de una link cue)

2. Presione **Set**.

3. Inserte el valor del código dentro del marco, utilizando el punto (**.**) en vez del valor nominal de la hora, por ejemplo **./12/30.20** o **.//3**

Esto será visible de siguiente forma **../12/30.20**.



No mezcle entre si dentro de la misma cuelist, los valores del código de tiempo normal, con los valores del código de tiempo sin horas; esto le permitirá un funcionamiento correcto de los valores del código sin horas.

Sistema MIDI – MIDI

MIDI es la abreviación de (Musical Instrument Digital Interface) que es un protocolo de comunicación desarrollado para conectar entre si los instrumentos musicales electrónicos de una manera estandarizada. Aun que MIDI quedo diseñado para la industria musical, no sirve para transmisión directa de la música. Es un medio de transmitir las instrucciones de control. Como tal, ha encontrado muchas aplicaciones principalmente dentro de la industria de espectáculo, donde puede ser utilizado para controlar unos equipos electrónicos, con otros.
La consola tiene implementado el protocolo MIDI y puede utilizarlo de diversas maneras para controlar otros aparatos electrónicos, o para ser controlada por la segunda consola u otro instrumento electrónico.

Una interpretación breve de MIDI – A brief explanation of MIDI
El interface MIDI consiste de tres puertos. El conector **IN** permite recibir datos MIDI de la salida **MIDI OUT** del otro dispositivo. Conector **OUT** sirve para transmitir los datos MIDI generados por la consola. Conector **THRU**, sirve para una transmisión directa de datos recibidos a través de un conector **IN** – esto permite encadenar juntos los múltiples dispositivos, todos respondiendo a la señal **MIDI** originada por una salida **MIDI OUT**.

El concepto básico del MIDI, es la posibilidad del encadenamiento de varios dispositivos, juntos controlados por los datos emitidos del un, único aparato controlador. En un sistema como este son necesarios ciertos mecanismos, permitiendo direccionamiento de los datos para su posterior recepción por los dispositivos especiales. En el MIDI este mecanismo es conocido como los canales. Cada aparato en una cadena MIDI, puede quedar ajustado para la transmisión y la recepción de los específicos canales MIDI (hay 16 canales disponibles), o para recepción en todos los canales a la vez conocido como **omni**.

Los canales, en los que la consola emite o recibe MIDI, son fijados en la ventana Intputs Control Panel, en sus correspondientes celdas. El ajuste por defecto para las señales de MIDI es transmitir en el canal 1 y recibir en todos los canales (omni.)

La información especifica sobre como están realmente compuestos los mensajes MIDI, es incluida en el capitulo "MIDI Serial Output" de este manual.

Notas MIDI – MIDI Notes

La consola es capaz de emitir y recibir mensajes MIDI correspondientes a todas las acciones en la consola. Se utilizan los mensajes definidos para transmitir las notas musicales, porque la información sobre su comienzo y terminación (Note On y Off) es también apropiada para la información sobre tecleo de los botones en la consola.

En la practica esta funcionalidad esta utilizada a dos maneras. Puede utilizarla para trabajar con dos consolas idénticas, donde una de las consolas es la esclava de la otra, y trackea todas las operaciones realizadas en la consola principal. Alternativamente un equipo de MIDI, puede disparar las operaciones especificas en la consola y viceversa.

El modo en el que las "notas" corresponden a las operaciones realizadas por la consola, se define en el archivo setup\midimap.txt en el disquete del show.
El archivo puede ser examinado y editado en un PC. El archivo predefinido es apropiado para trabajar con dos consolas donde una es la esclava de la otra. En el caso de conectar a la consola otros aparatos MIDI, el usuario puede necesitar editar dicho archivo.
Debajo quedo aclarada la estructura del archivo.

Esclavizando La Consola – Console Slaving
Puede preparar la segunda consola para un funcionamiento paralelo con la primera, trackeando las operaciones de la primera y sirviéndola del backup. Para ello es suficiente conectar entre si las dos consolas cargando y ejecutando en ellas el mismo show.

1. Conecte un cable estándar MIDI, por un lado al conector de salida MIDI OUT de la consola master – principal, y por otro lado, a la entrada MIDI IN de la consola esclava.

2. Para asegurarse que ambas consolas comenzarán el trabajo desde el mismo punto, resetea ambas y a continuación carga en ellas el mismo software y el idéntico show.

3. Cierra todas las ventanas, de manera que las dos Hogs tengan los mismos dysplei.

4. Abre en las dos consolas Intput Panel, y asegúrese que ambas utilizan el mismo canal de MIDI.

5. Seleccione dentro del Intput Panel de la consola principal **Notes Out**.

6. Seleccione dentro del Intput Panel de la consola esclava **Midi In**. Desde este momento, la consola esclava seguirá trackeando el trabajo de la consola master – principal.

Es posible preparación de una conexión vi direccional entre ambas consolas. Esto significa, que cualquier operación en una de las dos consolas, obtendrá el mismo efecto en ambas consolas (en lugar del rastreo de la master por la esclava.) Esto logramos, a través de una conexión cruzada entre las dos consolas; MIDI Out de la primera consola, con el MIDI In de la segunda, y con el segundo cable haciendo lo mismo en la otra dirección, es decir MIDI In de la primera con el MIDI Out de la segunda. En ambas consolas tendremos que seleccionar las dos opciones **Notes Out** y **MIDI In**.



Trabajando en este modo hay que recordar que, las dos consolas trabajan paralelamente y es imposible que haya dos usuarios trabajando de manera independiente, uno en cada consola.

Conectando con otro equipo de MIDI – Interfacing with Other equipment
Otros aparatos MIDI pueden también recibir y transmitir los mensajes vinculados con las operaciones de la consola.

Para controlar la consola a través de un aparato MIDI:

Seleccione **MIDI In** desde la ventana Intput Panel, y asegúrese que tanto la consola, como los equipos de MIDI, están utilizando el mismo canal dentro de **Notes: Rx chan** (ajustando la consola al canal 0, la pone en el modo **omni** , lo que significa, que puede ella recibir los comunicados en todos los canales.)

Para controlar otro aparato MIDI utilizando la consola:

Seleccione **Notes Out** desde la ventana Intput Panel, y fija el canal de MIDI, correspondiente al canal del aparato receptor dentro de **Notes: Tx chan**.

Utilizando la consola en conjunto con el aparato MIDI, usted puede querer que las características notas MIDI queden relacionadas con las especificas operaciones de la consola. Como ejemplo, uno podría querer utilizar las teclas de un instrumento musical MIDI para que actúen como los botones **Go** de la consola. En este caso, la asignación (mapping) por defecto de las operaciones de la consola hacia los mensajes MIDI, puede resultar no apropiada y puede ser necesaria su edición en un PC. La sección siguiente nos enseña el formato de este archivo.

Cambiando Los Mensajes de Las Notas MIDI – Changing the Notes Messages
El mensaje MIDI note on contiene dos tipos de datos. El primero especifica la nota (nota musical), y el segundo intensidad del sonido producido. Las operaciones de la consola pueden ser representadas a través de MIDI en forma de unas notas características, cuales intensidad de sonido producido (velocity) esta ajustada por defecto a nivel 63. Alternativamente a ello, un grupo lógico de las operaciones de la consola, puede asignarse a una sola nota musical, donde los datos de la intensidad del sonido producido serán utilizados para identificar las operaciones especificas dentro de esta categoría.

Una asignación por defecto de las operaciones de la consola a las notas MIDI utiliza el segundo formato, por que permite abarcar con los mensajes MIDI un gran numero de las operaciones de forma compacta y lógica. Algunas operaciones realizadas en la consola, como pulsaciones de la pantalla táctil, o desplazamientos de los potenciómetros (fader), requieren las informaciones adicionales, aparte de los mensajes típicos de **on** y **off**. En estos casos están utilizados otros tipos de mensajes MIDI, conocidos como **controladores**, cuales permiten enviar el valor del fader, o las coordenadas de la pantalla táctil. Las operaciones por defecto de la consola, son representadas con los números bajos de las notas y los controladores MIDI.

Debajo mostramos un archivo predefinido midimap.txt del disquete con el show de la Wholehog 2.

```
version = 30
; NB: MIDI Note & Controller numbers range from 1 to 128
group_menu = note:1
position_menu = note:2
colour_menu = note:3
beam_menu = note:4
macro_menu = note:5
page_menu = note:6
choose = note:7
go = note:8
halt = note:9
flash = note:10
fader = note:11
lh_tool = note:12
rh_tool = note:13
keypad = note:14
wheel = note:15
touchpanel = note:16
others = note:17
coord_x = controller:1
coord_y = controller:2
fader_val = controller:65
wheel_val = controller:66
ext_keys = note:18
func_keys = note:19
```

Este es el formato de estas líneas que asignan tipos de operaciones a las notas detalladas:

<operation _ type> = <message _ type>:<note _ value>

<tipo _ de operación> = <tipo _ de mensaje>:<valor _ de nota>

por ejemplo si queda apretado botón **Go** del 3er fader, entonces según el formato presentado arriba quedara transmitido el echo note on para la nota #8 con velocity 3. (En realidad dentro del mensaje – datos MIDI esto será la nota #7 y velocity 2, por que a pesar de que en el archivo de midimap comienza contar del 1, los valores reales transmitidos por MIDI serán 1 menos, empezando por el 0.)

A si mismo podemos asignar una acción especifica a una nota especifica, utilizando la siguiente sintaxis:

<operation _ type>:<index> = <message _ type>:<note _ value>

<tipo _ de operación>:<índice> = <tipo _ de mensaje>:<valor _ de nota>

A si por ejemplo, para asignar botón **Go** del 3er fader a una única nota (como el medio C), deberías añadir línea go: 3 = note : 72. En este caso en el momento de presionar este botón, quedara transmitido un mensaje **note on** para la nota #72, y en el momento de su liberación – correspondiente mensaje **note off** (64 es el valor por defecto de velocity en el caso de asignar los botones a las notas individuales.) De este modo puede transmitir a la consola un mensaje note on para la nota #72, cual disparara la acción go para el fader 3.
Algunos valores de las notas no pueden aparecer mas de una vez en el archivo midimap, de lo contrario quedara generado un aviso. A si mismo cada nota puede ser asignada a un tipo de operaciones (por ejemplo Go), o con una sola operación (por ejemplo Go:3.)
Es posible asignación de específicos botones **Go** a las notas especificas, con posibilidad de tener el tipo de botones **Go**, asignado a otra nota.

Tipos de operaciones de la consola, cuales pueden generar MIDI y su archivo de asignación son descritos abajo:

Wholehog 2	**Nombre del archivo de asignación**
Botones Choose	choose
Botones Go	go
Botones Halt	halt
Botones Flash	flash
Faders	fader (precedidos con el valor enviado por el fader _ val)
Botones de herramientas sobre la pantalla derecha LCD	rh _ tool

Teclado numérico	keypad
Ruedas de parámetros	wheel (precedidos con el valor enviado por la rueda _ val)
Botón Pagina Siguiente	next _ page
Botón DBO	dbo
Boton Release	release
Step up	skip _ up
Step down	skip _ down
Main stop	main _ stop
Main go	main _ go
Botones de herramientas sobre la pantalla izquierda LCD	lh _ tool
Pulsación de las pantallas Táctiles	touchpanel (precedido con las coordenadas X e Y enviado por coord _x, coord _ y) group _ menu (para todos los menús, índices 21 y 22 son los botones de desplazamiento hacia arriba y hacia abajo) position _ menu colour _ menu beam _ menu macro _ menu page _ menu
Teclas ASCII (teclado externo)	ext _ keys
Teclas de función (teclado externo)	funct _ keys
Todos los demás botones	Others

Los siguientes nombres se utiliza para codificar los valores continuos y son precedidos con otros mensajes descritos arriba:

coord _ x
coord _ y
fader _ val
wheel _ val

Recuerda que el numero de posibles nombres de los archivos no aparece en el actual archivo predefinido. Esto ocurre porque varios botones especiales, como por ejemplo Go del Central Commands, están incluidos en Others. Los viejos valores se retienen, para mantener la compatibilidad hacia atrás y pueden ser utilizados si es necesario.

Los posibles mensajes MIDI a los que usted puede asignar, son:

Nombre del Archivo De Asignación	**Índice**	**Acción sobre la consola, que puede ser asignada a una acción MIDI**
note	numero de la nota, por ejemplo: “note : 34”	Todas las acciones sobre los botones
polyatouch	numero de la nota por ejemplo “polyatouch : 34”	Todas las acciones sobre los botones
controller	numero de controlador por ejemplo: 1 > 32 [14 bit] y 65 > 128 [7 bit]	Las acciones sobre los valores
progchange	numero del programa	Todas las acciones sobre los botones
pitchwheel	ninguno	Las acciones sobre los valores
chanatouch	ninguno	Las acciones sobre los valores

Los controladores del 33 al 64, son parte LSB de los controladores del 1 al 32 y no son disponibles.
Las acciones de los botones de la consola pueden ser asignadas solo a las notas MIDI, polifónico aftertouch y cambio del programa (recuerde que tanto el fader, como la pantalla táctil son partes de las acciones de los botones y hacen referencia al que fader o que pantalla táctil quedo utilizado, los valores actuales se envía por separado.)

Los valores continuos (tales como posición del fader) pueden ser transmitidos únicamente a través de los controladores, Pitch Wheel o Channel Aftertouch. A demás las coor _ x y coor _ y tienen que ser asignadas a los controladores de 14 bits, es decir a los controladores del 1 al 32, o a Pitch Wheel.

La numeración para la consola en el archivo midimap comienza del 1 y no del 0, por ejemplo uso del fader 1 y no fader 0. No obstante, cuando la consola esta conectada con el otro equipo MIDI, el usuario debería recordar, que los valores transmitidos por MIDI son 1menos, que los valores que se encuentren en el archivo midimap. Lo mismo esta sujeto a los valores Velocity. El potenciómetro 31 (fader 31) es un crossfader manual (Hog 2), y el fader 32 es el grand master. La gama de numeración de los fader master, abarca también los externos DMX fader masters y fader masters del modulo de Expansion Wing. Para asignación los DMX faders utilizan marcas del fader : 33 al fader : 56 y los potenciómetros del Expansion Wing utilizan fader : 57 al fader : 90.

Algunas teclas causan acciones también en el momento de soltarlas, independientemente de su pulsación – cuando una tecla quede asignada a una nota, entonces la consola en el

momento de soltar dicha tecla reaccionara también al mensaje **note off**, con el valor 0 de Velocity. En el caso de que la tecla, que necesita un mensaje a la hora de soltarla queda asociada con la acción midi (tipo Program Change), en el momento de leer disquete con el show aparecerá un mensaje de advertencia.

Otros – Others

Set	others : 1
Setup	others : 2
Slash	others : 3
Dec	others : 4
Minus	others : 5
Plus	others : 6
Thru	others : 7
At	others : 8
Full	others : 9
Backspace	others : 10
Enter	others : 11
Group	others : 12
Position	others : 13
Colour	others : 14
Beam	others : 15
Active	others : 17
Next	others : 20
Copy	others : 21
Move	others : 22
Delete	others : 23
Undo	others : 24
Clear	others : 25
Load	others : 26
Update	others : 27
Record	others : 28
Macro	others : 29
Page	others : 30
Cue	others : 31
List	others : 32
Highlight	others : 33
Time	others : 35
Blind	others : 36
Try cue	others : 37
Pig	others : 44
Next Page	others : 45
DBO	others : 46
Release	others : 47

Hog 2 Specific

Goto	others : 34
Skip up	others : 48
Skip down	others : 49
Main stop	others : 50
Main go	others : 51
Activate	others : 52

Para un ejemplo asigna tecla **Record** a la nota musical “medio C”. La inscripción dentro del archivo midimap.txt debe tener el siguiente aspecto: others : 28 = note : 72

La Salida Serie Midi – Midi Serial Output

Utilizando la casilla cues comment, pueden ser transmitidos los personalizados mensajes MIDI. Usted puede utilizar esto, para activar equipos, cuales no son capaces de recibir mensajes tipo MIDI Note y MIDI Show Control.

Para utilizar la opción Midi Serial Output:

1. Abre la ventana Intput Panel.

2. En la barra de herramientas de la ventana Intput Panel, presione botón virtual **Serial Out** para activar esta función. La función puede ser utilizada en el conjunto, con las **Notes Out** y **MSC Out**.

3. Abre la ventana cuelist, y desplaza el cursor hacia la cue cual tiene que mandar el mensaje.

4. Edita el contenido de la casilla del comentario (comment box) inscribiendo en ella el mensaje midi según esta descrito debajo.

Este mensaje será transmitido cada vez que se ejecute la cue a la que sido asignado, o al ejecutar paso adelante (Step Forward.) Con el paso atrás (Step Backwards) el mensaje midi será transmitido al inscribir midi _ step _ back = 1 dentro del archivo moreopts.txt (mire debajo.)

Redactar Los Mensajes Midi – Composing Midi Messages
Utilizando el símbolo "/" marca que el siguiente comentario es un mensaje del midi. Después inserte mensaje de forma numérica:

Cualquier numero precedido con el símbolo del "**.**" es un numero decimal.

Cualquier numero precedido con un espacio u otro numero de dos dígitos hexadecimal, es un numero hexadecimal.

Por ejemplo:

/a0b0c0	serán transmitidos (mandados) los bytes hexadecimales a0, b0, c0
/90.14.12	será transmitido hexadecimal 90 seguido por decimal 14 y decimal 12
/90.14.12 90.5.6.	será transmitido hexadecimal 90, decimal 14, 12, hexadecimal 90, decimal 5, 6

Tabla de Referencias – Reference Table
La siguiente tabla muestra la estructura de los mensajes MIDI mas comunes. El byte del estado dado en formato hexadecimal, y para aquellos mensajes, que tienen el canal especificado, "n" representa el numero del canal (que puede estar entre 0 y F hexadecimal.)

Mensaje	Estado (hex)	Data 1	Data 2
Note Off	8n	El numero de la nota	Velocity
Note On	9n	El numero de la nota	Velocity
Polyfonic aftertouch	An	El numero de la nota	Presión
Controller	Bn	El numero del controlador	Valor
Program change	Cn	El numero del programa	
Channel aftertouch	Dn	Presión	
Pitch wheel	En	El Byte del menor significación	El Byte del mayor significación
System exclusive (start)	F0	El código del fabricante	Datos, (Datos),....
System exclusive (end)	F7		
Timecode – Quarter Frame	F1	Datos	
Realtime – Active sensing	FE		
Realtime – Timing Clock**	F8		

El mensaje **note on** con velocity 0 se define, como el del mismo significado que el mensaje **note off**. La consola no utiliza este mensaje y lo ignora por completo. Todos los demás mensajes recibidos (y recibidos en un canal de la consola, si no quedo fijado **omni**) son visibles dentro de la ventana Event monitor, si esta ella abierta.

El ejemplo: El mensaje **note on** en el canal 1 para la nota #72 con Velocity 64 consistirá de 3 bytes, “90 47 31” en el formato hexadecimal. La macro en el comentario tendría forma: “/904731/” o “/90.71.63/”.
Los comandos MIDI Show Control y WYSIWYG Autofocus son realizados por medio de mensajes System Exclusive.

MIDI Show Control

Una descripción completa del MIDI Show Control (MSC) esta mas allá del alcance del Manual; nosotros damos visión global, de como la consola Wholehog utiliza dicho sistema. Mas información sobre MSC puede encontrar en varias publicaciones, como por ejemplo en el libro de **John Huntington** "**Control Systems for Live Entretainment**" (Sistemas de Control para Espectáculo.)

Los mensajes MSC contienen identificador del dispositivo y numero del formato. Recuerde insertar correctamente estos dos números dentro de la ventana Intputs Control Panel, en la columna Midi Control Panel, en sus correspondientes casillas.

MSC quedo implementado en la consola para mandar los mensajes absolutos (es decir independientes de la posición actual de la cue, del orden de las cuelist en los masters, o de las teclas presionadas.)
Esto significa, que es posible conseguir la máxima precisión en reproducción, incluso cuando el predominio del control en modo manual provoca errónea ubicación de la cuelist.

Debajo se encuentra la tabla de ejecución, mostrando de que modo son transmitidos los comandos MSC a través de las operaciones sobre la consola.

La Operación de La Consola	**Comando MSC**	**Descripción de Los Datos**
Las operaciones de consola, cuales los comandos MSC pueden reproducir con exactitud:		
Activación (Choose+go)	Apertura de la cuelist	1B Q_list
Go	Go	01 Q_number Q_list
Go – Skip	Go	01 00 Q_list
Go – Resume	Resume	03 Q_number Q_list
Goto	Go	01 Q_number Q_list
Pause – Stop	Stop	02 Q_number Q_list
Release	Go Off	0B Q_number Q_list
Step Up	+	11 Q_list

Step Down	Standby_-	12 Q_list
Page Change	Open Cue Path	1D Q_path
Grand Master / DBO	Set	06 7E 01 value
Rate Thruster	Set	06 7F 01 value

Las operaciones de consola, cuales los comandos MSC no pueden reproducir con exactitud:

Move Fader (opresión del Botón Choose esta ignorado)	Set	06 0..7 00 value
Pause – Back	Standby_- (falta del Comando MSC para fundido hacia atrás)	12 Q_list

Q_list	es el numero decimal de una cuelist
Q_number	es el numero decimal de una cue
Q_path	es el numero decimal de la pagina

Estos valores deberían ser expresados en el formato hexadecimal del código ASCII.

Debajo se encuentra la tabla de ejecución, mostrando forma de asignación de los recibidos comandos MSC hacia las operaciones de la consola.

Comando MSC	**Descripción de Los Datos**	**La Operación de La Consola**

En caso de que para el comando que espera a Q_ list no quedara transmitido ningún mensaje, entonces supuestamente será esto una cuelist en el master seleccionado.

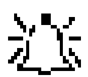
Go	01 Q_number Q_list	Ir directamente a una cue (Goto cue)
	01 00 Q_list	Presione Go (Press Go)
Stop	02 Q_number Q_list	Parada de una cuelist (la cue ignorada)
	02 00 Q_list	Parada de una cuelist
Resume	03 Q_number Q_list	Reanudar a una cuelist (la cue ignorada)
	03 00 Q_list	Reanudar a una cuelist (la cue ignorada)
Set	06 FE 01 value	Movimiento del Grand Master

	06 FE 01 value	Velocidad brusca del movimiento
	06 0..7 00 value	Movimiento del fader
Standby_+	11 Q_list	Paso hacia arriba
Standby_-	12 Q_list	Paso hacia abajo
Open Cue List	1B Q_list	Activación de una cuelist
Open Cue Path	1D Q_path	Cambio de pagina
Reset	0A	Ignorada – utilización Open Cue Path

Todos los demás comandos MSC son ignorados

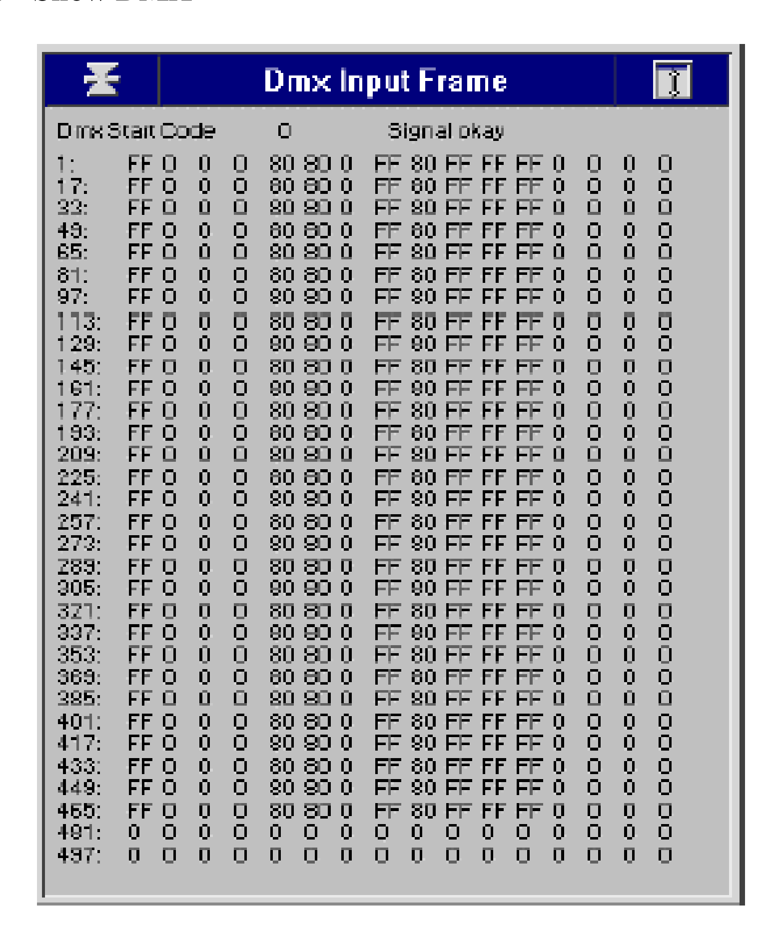
DMX Intput

La función DMX Intput es accesible desde la ventana Intputs Control Panel.
Existen aquí tres modos de funcionamiento, controlados a través de los tres botones ubicados en la barra de herramientas: DMX Capture, DMX Trigger, y DMX Masters. Cuando uno de los modos de trabajo esta activado, puede utilizar el botón virtual Show DMX cual abre la ventana del diagnostico. (DMX Merge no esta todavía implementado.)



Solamente DMX Capture mostrara el marco entero correctamente. Los otros dos modos, únicamente leen los bytes requeridos, así mismo la ventana Show DMX mostrara datos erróneos.

Mostrar DMX – Show DMX



Capturando Datos DMX – DMX Capture

En este modo esta leído el contenido de cada marco, para quedar convertido en los parámetros de un fixture en escena, basándose en el patch de una de las salidas. El marco capturado aparece en el programador para que pueda ser grabado.

Si comenzaras con el programador vació activando el modo DMX Capture, entonces quedaran capturados todos los fixtures en la salida asignada. Si comenzaras con unos fixtures seleccionados, entonces solo estos fixtures quedaran capturados.

Activador DMX – DMX Trigger

Para disparar una cue utilice las diez primeras direcciones como un numero binario. El nivel 0 corresponde al numero “digito” 0, y cualquier otro nivel representa el 1. De este modo puede activar cualquier cue, entre 1 y 1023. En el momento de lectura del numero distinto a cero, en el master actual quedara disparada la memoria con el mismo numero.

DMX Masters

Este modo permite usar la consola DMX como la extensión de los masters de la Hog 2. Para configurarlo:

1. Especifica el numero de los masters en la casilla DMX Submasters, dentro de la ventana Intput Control Panel, en la columna DMX Intput Control.

2. Patchea una cantidad de los presset faders, o submaster de programa en la consola DMX, de manera, que los faders adyacentes controlen los consecutivos bytes de DMX, comenzando por el numero 1 de direccionamiento.

3. Después, ajusta el nivel del fader master, de modo que la plena apertura del fader en la consola DMX diera el valor hexadecimal E3 en el correspondiente canal (compruébelo utilizando la ventana Show DMX.) Mantén el flash master, para que quede transmitido el valor hexadecimal FF. Si no fuera posible separar los niveles fader y flash, evite poner el fader por encima del nivel, que transmite el valor hexadecimal E3.

4. De nuevo habilita el modo DMX Master.

Ahora podrás utilizar los DMX master de la consola, exactamente como si fueran ellos los master reales:
Utiliza los botones DMX flash tal como **Choose** y **Flash**. Para su comodidad, las cuelists en los masters DMX ya tendrán ajustada la opción **Flash + Go**, para que usted pueda activar (**Go**) las cues. Durante las operaciones de edición, los botones DMX flash estarán funcionando como **Choose** y usted oirá una señal sonora para confirmar la edición.

Utiliza los fader DMX, tal como los fader.

En el caso de que deshabilité el modo DMX Master, o reconfigurara el numero de los masters en el modo DMX Masters, perderá la asignación de las cuelist hacia los masters. Usted no perderá las cuelist programadas en los masters DMX, cuales serán accesibles a través de la ventana directorio de cuelist (cuelist directory.)

Reloj de las 24 Horas – 24 Hour Clock

Esta función esta soportada por el modulo Hog Unit, Hog PC, Hog 1000 y Hog 500.

Las Preguntas Mas Frecuentes

Si usted tiene problemas a la hora de realizar cualquier tipo de operación en la consola, o simplemente quiere aclarar su extraño comportamiento (si este tiene lugar), lea este capitulo para encontrar en el un problema semejante al suyo.

Hardware

El ratón dejo de funcionar
Los ratones son muy sensibles a la luz solar o una futre luz, porque normalmente tienen incorporado un interno decodificador óptico. La luz del ambiente en el que trabaja el ratón, puede influir de forma negativa en su trabajo. Quita el ratón de la fuerte luz, o utiliza un ratón negro.

Los potenciómetros – faders no suben la intensidad a 100%
Es imprescindible el ajuste de los potenciómetros de montaje (trimer) ubicados en el circuito impreso. Para ello:
Abre parte frontal de la consola y encuentre ahí dos trimer de color azul, en forma de pequeñitos cubos, ubicados en la parte frontal de la placa base, entre la placa y la carcasa de metal. Están entre el botón grande **Go** y el botón **PIG**.
Utilizando un trimador o un pequeñito destornillador plano, ajuste el trimer derecho hasta el momento, en el que fader dará la salida 100%. No hay necesidad de tocar el trimer izquierdo. Compruebe los niveles utilizando botón virtual **Event Monitor** en la ventana **Control Panel**.
Si la situación no ha mejorado, esto significa que el propio fader trabaja incorrectamente (es probable que este simplemente sucio o este defectuoso.) En primer caso puede intentar limpiarlo con un suave y seco pañito, o con un poco de aire comprimido. Si esto no funcione acude a su distribuidor. **NO UTILIZE** ningún tipo de productos de limpieza, esto podría empeorar la situación.

Cada vez que enciendo la consola tengo que recargar el show del disquete
Esto significa, que la batería interna que mantiene la memoria de la consola no esta suficientemente cargada. Deje la consola encendida durante el periodo de dos días, lo que permitirá recargar a full su batería.

Los botones ubicados encima de las pantallas táctiles se activan automáticamente sin haber sido pulsados
Esto normalmente esta provocado por la suciedad acumulada entre la pantalla táctil y la carcasa metálica de la consola. Intente pasar un trozo de papel entre ambos, para quitar la suciedad. Otra posibilidad que existe, es que haya una tecla atrancada en el teclado externo. Compruébelo.

Las pantallas están negras y no se ve nada en ellas.
Intenta presionar Setup y con la ayuda de las ruedas de parámetros (la del medio y la derecha) ajusta el contraste de las pantallas táctiles.

Durante utilización de los disquetes las perdidas de la señal DMX provocan parpadeos de los instrumentos. ¿Es posible evitarlo?
En el futuro quedara esto corregido a través de la modificación del propio software.

A la hora de encender la consola, todos los indicadores LED´s parpadean, las pantallas táctiles LCD están negras
El continuo parpadeo de los LED´s significa que la placa del procesador no arranco correctamente. Intente presionar arrancar de nuevo presionando al mismo momento el botón azul del reset. Si el problema persiste, contacte con el distribuidor.

El contraste de la pantalla izquierda LCD cambia automáticamente hasta llegar a su punto máximo. Después de haber arrancado la consola, este ciclo dura mas o menos 20 segundos, y después de haber pasado unos minutos, dura ¾ del segundo.
Es un error en la programación del software, perteneciente a las antiguas consolas, que ya quedo anulado. Dicho error también puede provocar problemas a la hora de arrancar la consola (bloqueo de la consola con las pantallas táctiles vacías.) Avise a su distribuidor, para proceder la modificación del software.

Mi consola al parecer haber reducido la velocidad del trabajo. ¿Qué ha pasado?
El siguiente listado muestra los posibles motivos de ralentización del trabajo de su consola:

- Uso de los módulos Overdrive.
- Apertura de muchas ventanas a la vez (ante todo, cuando unas están cubiertas por otras dentro de la misma vista.)
- Ejecutando a la vez muchos masters HTP.
- No haciendo a menudo reset frió y refresco del disco a través de volcar los datos en los disquetes (por ejemplo una vez al día.)
- Largas Cuelists con bucles hacia atrás.

Configuración – Setup

¿Cómo mejor manejar los cambios de color?
Aconsejamos utilización de scroller dimmer como tipo de fixture a la hora de patchear los cambios de color. Gracias a ello el cambio de color (scroller) y el dimmer quedaran linkeados para poder ser controlados juntos. Esto significa que serán mostrados de manera lógica en las pantallas tipo Levels (niveles.)

La consola transmite erróneos señales DMX.
Asegúrese que tanto los fixtures como la propia consola WHOLEHOG II están alimentados de la misma fuente.

Si patcheo mis fixtures, no reaccionan ellos de manera, de la que deberían hacerlo (o no reaccionan de ningún modo.)
Hay que comprobar varias cosas:

- Asegúrese, que el grand master esta subido.
- Asegúrese, que la opción **Blind** esta desactivada.
- Asegúrese, que el protocolo esta fijado correctamente dentro de la ventana Patch Window.

- Asegúrese, que los interruptores en los fixtures están en posición correcta y que su direccionamiento es correcto. Consulte el apéndice A, para mas información.
- Compruebe la tierra de la consola, y que este ella alimentada de la misma fuente que los fixtures.
- Utilizando el tester **DMX**, compruebe el cableado entre la consola y los fixtures y el cableado entre los propios fixtures.

Compruebe que los fixtures tienen montados los EPROM´s adecuados.

Intento patchear los fixtures, pero no aparecen ello en la ventana de patcheo después de haber presionado Enter.
Asegúrese, que la ventana del patch esta activada.

¿De que manera puedo conseguir el acceso a un fixture, que no se encuentra en el listado?
Vea el capitulo Fixture Library (Biblioteca del Fixture), para aprender ajustarlo solo, o contacte con su distribuidor para mas extensa ayuda.

He perdido el numero del PIN. Como puedo acceder a mi show.
Presione botón Reset y de nuevo recargue el show.

Puedo mover mis VL5´s, pero no puedo controlar la intensidad.
Como la intensidad del VL5 hay que patchear aparte de los de más parámetros, asegúrese que tiene patcheado este parámetro en sus fixtures.

¿Como puedo tener mostrado un color de mi cambio de color en pasos en lugar de %? O : ¿Como puedo tener mostraos los valores DMX en las ruedas de parámetros?
Cambia los ajustes dentro de la biblioteca de los fixtures.

Mi pantalla del patch no quiere funcionar
La ventana del patch funciona solo entonces, cuando se encuentra sobre la pantalla derecha LCD. Gracias a ello puedes tenerla abierta a modo de referencia, sin cambiar en ella nada, a la hora de seleccionar el fixture para programar.

Cuando inserto canal de mesa 1 @ Full con la ventana del patch abierta, los elementos que aparecen son patcheados con el valor 100.
Esto no es un error. Full esta interpretado como 100, independientemente, de que la ventana del patch esta abierta o no.

Cuando me voy a la ventana Control Panel, y cambio el teclado a US, la opción English desaparece.
La opción sigue estando allí, únicamente tienes que utilizar las teclas del cursor para desplazar el listado de los teclados.

Los Disquetes y La Biblioteca de Fixture – Disk and Fixture Library

¿Los disquetes con el show grabados bajo la versión anterior del software, son compatibles con las nuevas versiones del software?
Si, son compatibles. Aun que los shows muy antiguos (como por ejemplo grabados bajo la versión 1.0) tendrán los viejos esquemas del bucle, convertidos a nuevas cues enlazadas (linkeadas.) Cuando esto ocurra, aparecerá un aviso. Por que la conversión de dependencias de tiempo (timing) no es perfecta, entonces merece la pena comprobarlas.

¿Los disquetes con el show grabados bajo la nueva versión del software, son compatibles con las antiguas versiones del software?
No, no son compatibles.

¿Por que en mi archivo de biblioteca Douser = b todavía permite controlar el canal con el fader?
Porque posiblemente tienes todavía ajuste htp8bit. Todos los parámetros HTP son controlados con el fader.

¿Como yo podría transformar los fixtures, de manera que ellos hagan un fade sobre las ruedas de color?
Utiliza la ventana Edit Fixtures para cambiar path (la trayectoria.) También puedes utilizar la ventana time, para predominar una cue por una cue base.

Programación – Programming

Oprimiendo un botón virtual en la pantalla táctil selecciono cualquier otro botón, o no selecciono nada.
Haga calibración de las pantallas táctiles dentro de la ventana Control Panel.

¿Como capturo los fixtures que están en el mismo color (o con el mismo beam)?
Presione **Active** y a continuación seleccione el constreñimiento (tal como una paleta, o una fijación de un parámetro etc.) y presione **Enter**. Todos los fixtures activos de este tipo quedaran cargados al programador.

Grabe una cue, pero no apareció nada dentro de la cuelist.
Asegúrese, que la cuelist seleccionada, es la deseada.

Seleccione los grupos Cybers y VL5. Cuando selecciono un color, los Cybers cambian su color y los VL5 no.
Has seleccionado una paleta, que contiene únicamente la información para los Cybers.

Mis I-beams o Cybers, no reaccionan al timing del color o gobo, incluso cuando utilizo M Speed.
Asegúrate que los fixtures tienen seleccionado correctamente los ajustes de las personalidades.

¿Intento crear una paleta con los parámetros ICBF, pero solo logro Colour (Focus o Beam etc.)?
Ajuste durante la grabación los parámetros Masking (filtrados), lo que en este caso supondría anulación de Masking y selección de todos los parámetros.

Cuando programo los canales de mezcla de color, la rueda de color también queda programada, incluso si no la toco.
Todos los parámetros de color están vinculados entre si; grabando unos registras a los otros. Puedes anular su linkeo utilizando la opción **Keep parameters separate**, dentro de la ventana Control Panel. ¡*Si usted separa los parámetros, mantenga cuidado a partir de este momento*! La gente normalmente se confunde olvidándose de tocar todas las ruedas cuando graba las escenas.

Mi cambio de color no hace crossfade a un nuevo color, incluso cuando añadí timing a la cue.
El parámetro del color puede estar ajustado al cambio rápido (snap change) dentro de la ventana Edit Fixtures.

Si yo cambio una cuelist en una pagina, ordeno también el cambio en las otras paginas.
Si.

¿Si cambio la configuración de las opciones en una cuelist, la aplico a las otras cuelist, o solo a la cuelist en la que ice cambios?
Queda cambiada solo una. Las opciones son especificadas para cada cuelist. Para hacer cambios de configuración en todas las cuelist, utiliza dentro de la ventana Control Panel la opción **Cuelist defaults**.

¿De que modo puedo hacer el tracking (seguimiento) de la información de un parámetro a través de una serie de cues?
Utilice **Copy** o **Record** con la opción **Merge** seleccionada y entonces especifique la gama de las cues. Puede ser útil en este tipo de situaciones la opción Masking, que nos permite eliminar rápidamente los parámetros no deseados.

¿Cómo puedo copiar una paleta (creada para un numero x de lámparas) a una lámpara distinta, si decido agregarla al patch?
Durante el proceso de creación de una paleta , asegúrate, que quedo ella especificada solo para un fixture. Todos los fixtures utilizaran entonces este valor, como también los fixtures (del mismo tipo) añadidos posteriormente.

¿Cómo puedo eliminar unos parámetros individuales de una cue o una paleta?
Cargue la cue o la paleta, seleccione el fixture, presione y mantén oprimido tecla **Undo**, mueva la rueda del parámetro pertinente, presione **Update** y **Enter**.

¿Cómo eliminar los fixtures de una cue?
Cargue la cue, selecciona los fixtures a eliminar, presione botón **Knock Out** en la barra de herramientas en la pantalla derecha y después **Update**.

¿Cómo eliminar los fixtures de una cuelist?
Seleccione los fixtures a eliminar, presione **Pig** y **Active** para capturar todos los parámetros, grabe con la opción **Remove**, y seleccione todas las cues en la destinada cuelist.

¿Puedo dar nombre a una cuelist?
Si . Para ello pasa a la ventana cuelist. Seleccione una cuelist a nombrar. Presione tecla **Set** en el teclado de la consola. Inserte el nombre para la cuelist y presione **Enter**.

¿Después de haber presionado tecla Set tengo que presionar Backspace para eliminar el contenido del nombre (si este existiera con anterioridad)?
No es necesario. Comience introducir el nuevo nombre, y el antiguo quedara eliminado automáticamente.

¿Si accidentalmente presiono Update, como podría anularlo?
Presione **Backspace**.

¿Tengo que presionar @ antes de Full, por ejemplo: 6 Full?
Puedes presionar **Full** directamente, con tal de que has realizado la selección. Si no, la línea de los comandos esta vacía y la tecla **Full** esta interpretada como el cursor hacia abajo.

¿Existe un método (aparte del uso de la paleta open white), para registrar los valores en todos los parámetros?
Seleccione los proyectores. **PIG** + **Active** capturan todos los parámetros de dicha selección. O puedes efectuar el registro con "Everything".

¿Cómo puedo cambiar los parámetros de Open White?
Edite la propia paleta, o edite y cambie los valores predefinidos de los parámetros en el archivo de la biblioteca.

La sintaxis Move Choose no traslada una cuelist de un fader al otro. A cambio la copia.
Esto es correcto. En realidad, no se copia, si no ***se hace una nueva referencia.*** Es como si usted en el primer lugar hubiera movido la secuencia del directorio.

Cuando añado nuevos tiempos a mi cue, los tiempos no cambian.
Deberías añadir los valores y los tiempos a la vez. No puedes añadir solamente los tiempos. Compruebe si quedo desactivado el filtro de tiempo (time mask) mientras esta añadiendo nuevos valores y nuevos tiempos.

¿Cuándo aparece el cuadro de dialogo Update?
Cuando estas capturando los proyectores del programador presionando **Load**, y a continuación **Update**, aparecerá la ventana con las posiciones para cambiar.

¿Cómo puedo averiguar, que Masters a que fixtures controlan?
Abre la ventana Levels y dentro de ella presione **Source**.

Las funciones Fan y Effects funcionan de manera extraña.
Verifique para asegurarse, que los grupos con los que utilizas los efectos, no han sido creados para los fixtures, diferentes de los que estas utilizando.

¿Cómo hago en el programador un crossfade a una nueva paleta seleccionada?
Activa la opción **Live Programmer** en la ventana Control Panel.

Reproducción – Playback

¿Cómo se supone tengo que apañarme con solo 8 faders¿ Me gustaría disponer de 20, o incluso mas fader.
La función **Save Activity** permite lograr con solo 8 faders mucho mas, de lo que nos podríamos imaginar a la primera vista. Básicamente esto se debe, a que es posible al instante un crossfade hacia un completamente nuevo conjunto de cuadros de luz en la pagina entrante. Debido a que esto es tan rápido, es muy fácil desplazarse por todas las paginas. Si no fuera suficiente puede utilizar los Virtual Masters (los Masters Virtuales) para acceder a mas cuelists o utilizar un expansión wing.

El timing parece estar acelerado, y el fade time real, no es el que yo inserte en las cues.
Compruebe, si el rate override y thruster están ajustados a 100%.

He creado un chase en mi fader, pero quisiera ajustar su velocidad (rate) sobre la marcha (cuando este esta ejecutándose.)
Presione y mantén oprimido la tecla **Choose** del Master que contiene el chase, y mientras tanto mueve las ruedas de los parámetros.

¿Puedo liberar – descargar un fader, sin necesidad de seleccionarlo?
Si, para ello presione y mantén oprimido la tecla **Choose** del fader, cual tiene que quedar liberado (release), y entonces presione la tecla **Release** en el panel de la consola.

Tengo en un fader una cue Intensity Only (Solo La Intensidad), pero nada sucede, cuando subo el dicho fader.
Si el fader es del tipo **LTP**, primero debes presionar **Go**. Si no, puedes ajustarlo como tipo **HTP**. También comprueba, si esta desactivada (off) la opción **Add blank first cue**, a la que puede acceder desde la ventana Control Panel, presionando en la barra de herramientas botón virtual **Cuelist Defaults**.

Mis cues están reproducidas diferentemente, de cómo yo las programe.
Probablemente es el problema de la opción State. Para aclararlo echa un vistazo a la parte *Opciones De Registro y Edición* Pág.74 en el capitulo "Programación Avanzada"

Asigne una cue a un fader, pero al pasar a la siguiente cue, queda el mismo cuadro de luz.
Intenta borrar (clearing) el programador.

¿Tengo solo una pagina. Como crear las siguientes?
Presione dentro de la ventana pagina (Page) la casilla vacía (Empty Page.)

¿Cuando cambio de pagina toas mis cues se van haciendo fade out. Como podría mantenerlas?
Al cambiar de pagina mantén oprimida la tecla **Choose** correspondiente a la cuelist que quieras mantener.

¿Puedo ejecutar unas cuelists desde la ventana Cuelist Directory?
Si. Ellas pueden ejecutarse en un Master virtual.

¿Cuándo cambio paginas mis cuelists quedan liberadas (released), incluso si están en una plantilla?
Asegúrese que no tiene pregrabadas sus plantillas de cuelists dentro de las paginas normales. Si es así, la plantilla es sustituida continuamente por nuevas paginas.

No puedo conseguir que funcione Save Activity.
La opción Save Activity, cuyo botón se encuentra en la barra de herramientas de la ventana Pages, funciona únicamente en la pagina actual.

Cuando reproduzco una cuelist larga, la pagina no se desplaza automáticamente, después de que presione botón Go.
Activa la opción **Follow Current** en el dysplei Q List.

No puedo desplazarme a través de una cuelist. Siempre salta atrás, al principio de la lista.
Desactiva la opción **Track Current**.

¿Cómo puedo saltar a cualquier punto dentro de mi cuelist y continuar desde aquel punto?
Prueba **Goto 100 Enter**. Asegúrate, que el master quedo seleccionado.

Tengo un chase Master, que ejecuta un chase de estrobo. En la cue 8 tengo un cambio al Master general, la bajada de intensidad de todos los fixtures y cambio de posicionamiento (position focus.) ¿Porque pasa esto? La Q8 no tiene en absoluto ningún dato Trackspot.
Esto ocurre, por que tienes activada la opción avanzada de cuelist **Maintain state** (dentro de la ventana Default Cuelist Settings) y desactivada la opción **...but not in jumps**. Cuando esta segunda **...but not in jumps** esta desactivada, la cuelist reafirma su estado durante la ejecución de la cue (en el caso de que los parámetros han sido capturados por otros masters.) Es probable que los Trackspot no se encuentran en la Q8, pero han estado en las cues anteriores, lo que ha causado el problema. Para evitarlo **ACTIVA** la opción **...but not in jumps**.

Tengo las cues de la 1 a la 3 en un bucle, con los tiempos parciales (delay en los fixtures 1s, 2s, 3s, 4s.) La Q4 es el oscuro total de todas las luces incluidas en las Q 1 → 3. Después de presionar el Go (para salir del bucle y saltar a la Q4) todos los fixtures hacen blackout durante un segundo, y a continuación los delays comienzan ha encenderlos y de nuevo comienza la cuenta del bucle. El problema esta en que las luces se encienden, cuando ellas deberían estar apagadas de la Q4.
Actualmente la consola no puede comprobar si una cue con un delay esta cambiada después por una cue de la cuelist. Este problema quedara corregido. Mientras tanto o te aseguraras, que las cues se han ejecutado, o programas la ultima cue, para que esta active otra cuelist, la que haga el blackout por la vía de un comentario macro.

Los fixtures lucen con toda su intensidad. La posición del fader no influye en la intensidad de los fixtures.
Compruebe, el ajuste dentro de la ventana Edit Fixtures. Compruebe dentro del dysplei Levels que es lo que esta realmente controlando. Asegúrese, que los fixtures no están aparcados.

¿Cómo puedo ejecutar (con SMPTE) el comando Halt (detener) dentro del chase ejecutado actualmente o un bucle?
Puedes utilizar los comandos macro en otra cuelist SMPT para disparar y parar los chases.

Al presionar el Go para salir de un bucle, altero fade time (tiempo de fundido) de otras cues que se están ejecutando. ¿Cómo evito esto?
Usted puede resolver este problema activando (on) la opción **... but not in jumps**, dentro de las opciones especiales de la cuelist.

No puedo conseguir que Learn Timing trabaje en conjunto con Simulate dentro de SMPTE.
Learn Timing reemplaza solo tiempos de espera (wait times) ajustados actualmente a Halt (el espacio en blanco en la secuencia.) Esto te permite construir timing en varios pasos, sin hacer suprimir cada vez su trabajo anterior.

Ventanas / Navegación – Windows / Navigation

Las teclas del cursor no funcionan.
Compruebe, si no hay nada dentro de la línea de los comandos. De lo contrario, la consola interpreta que estas teclas son utilizadas como thru, full, etc.

Al presionar tecla Pig en conjunto con otro elemento, provoca desaparición de la ventana.
Esto podría suceder, a causa de que, cuando por ultima vez la ventana quedo abierta, se encontraba en el monitor externo. Si posteriormente el monitor quedo desconectado, la ventana quedara abierta en el monitor no existente.

Presione botón shuffle window para poner la ventana en el dysplei disponible.

Compruebe, dentro de la ventana Control Panel el numero correcto de los monitores externos, evitando que las ventanas sean desplegadas en los dysplei que no existen físicamente.

No puedo mostrar nada en mis monitores externos.
Asegúrese, que dichos monitores están configurados dentro de la ventana Control Panel.

No funciona Track Current siempre que reabro la ventana Cuelist.
Reprograma la vista de la ventana cuelist con la opción Follow Current activada (on.)

A veces cuando llamo una vista guardada de una pantalla, la nueva vista de una ventana solo a mitad, cambia la pantalla anterior. Una vez ocurrido, continua sucediendo, incluso después de haber guardado de nuevo la vista de dicha ventana. Esto es mas frecuente, cuando se trata de guardar vista de la pantalla Cue list (Pig + Choose.)
La segunda vista fue guardada con las vistas de la ventana Cuelist encima de las paletas. Cuando dicha vista esta utilizada, quedan abiertas todas las ventanas, ubicando ultima de ellas encima de las demás (en el primer plano.) En este caso, la ventana Palette quedo cubierta por la ventana Cuelist.

Solución: Grabe solo las ventanas que te sean necesarias. Recuerde cerrar las ventanas ocultas. Cierre las ventanas ocultas en vez de dejarlas simplemente ocultas.

Yo salvo vista con una ventana del tamaño grande (es decir llenando la pantalla completa), pero al recuperarla – revocar con el botón Viev, la ventana tiene solo el mitad de su tamaño
Recuerde ajustar el tamaño de la ventana con la ayuda del botón **Toggle**, y ***no*** Maximize.

Las teclas Pag Up y Page Down no funcionan dentro de la ventana Times.
Las dos teclas no funcionan con la casilla de introducción de datos abierta. Funcionaran, si la ventana Time, quedara bloqueada con la tecla **Pig**.

Extendidas Funciones De Las Teclas

En este capitulo se describe la referencia rápida para los comandos del teclado.

Funciones Pig – Pig Functions

El plano de abajo muestra lo que ocurre cuando se acciona tecla **Pig** en conjunto con otros elementos.

.	Minutos
Active	Pone los valores a todos los parámetros de los fixtures seleccionados actualmente en el programador.
Beam	Abre la ventana paleta de Beam (Beam Looks.)
Clear	Restaura el programador a su estado anterior al presionar **Clear**.
Color	Abre la ventana paleta de Color (Colour.)
Choose	Abre la ventana Cuelist (Current Fader) para el Master seleccionado.
Copy	Copia.
Effect	Abre la ventana librería de efectos (Effects Library.)
Focus	Abre la ventana paleta de posicionamiento (Position.)
Group	Abre la ventana selección de grupos (Groups.)
List	Abre la ventana librería de cuelist (Cuelist Directory.)
Load	Extrae.
Next	Regreso.
Next Page	Regreso.
Park	Desaparca los atributos marcados en el Programador.
Page	Abre la ventana paginas (Pages.)
Release	Libera – descarga todos los Playback Masters.
Time	Mantiene abierta la ventana selección de tiempo (Timing), después de cada inserción de datos

Thru	Marca el trabajo de **Thru** dentro de la ventana programador de tiempo (Programmer Time.)
Page Up/Down	Desplaza hacia arriba o hacia abajo por una línea.
Ruedas de parámetro	Cambios precisos para los parámetros mayores de 8 bits.
Paletas y Grupos	Anula selección de grupos o paletas.

Trabajando con el teclado, hace funciones de la tecla Shift.
Con una Cuelist seleccionada, despliega su contenido.

Funciones De Configuración – Setup Functions

Setup también tiene funciones especiales si esta utilizado en conjunto con otros elementos.

Rueda derecha de parámetros	Desplaza la ventana hacia arriba y hacia abajo.
Rueda central de parámetros	Ajusta el contraste de la pantalla izquierda.
Rueda izquierda de parámetros	Ajusta el contraste de la pantalla derecha.

Accesos Directos Del Teclado Externo – External Keyboard Shortcuts

Cuando esta utilizando el teclado externo, sus teclas evidentemente le permiten insertar los nombres, lo que es mas cómodo que uso de la pantalla táctil. Las teclas presentadas debajo doblan también siguientes teclas en la consola.

F1	Group
F2	Position
F3	Colour
F4	Beam
F5	Macro
F6	Page
F7	Effects
F8	List
F9	Time
A	Active
B	Blind
C	Clear
D	Delete
G	Goto
H	Highlight
L	Load
M	Move

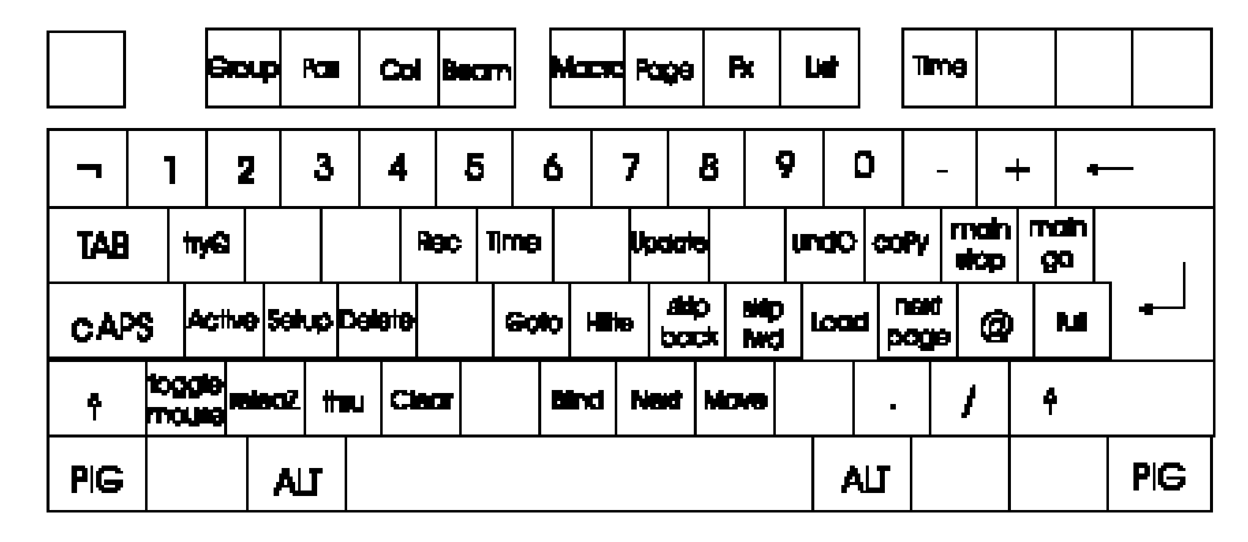
Las Teclas de Función (F1, etc) +

Shift	Botones de la Barra de Herramientas
Tab	Controles de la Ventana

Donde x es un Master #:

Shift + x	Choose x
Tab + x	Go x
´ + x	Stop x
]	Main Go
[	Main Stop
Z	Release
J	Skip Up
K	Skip Down
;	Next Page
G	Goto

N	Next	+	Plus (+)
O	Undo	**-**	Minus (-)
P	Copy	*	Thru
Q	Try Q	/	Slash (/)
R	Record	`	At (@)
S	Setup	\	Full
T	Time	**Numlock**	Set
U	Update	**Backspace**	Backspace
X	Thru	**Enter**	Enter
Ctrl	Pig		



Las teclas del teclado principal podrían realizar las operaciones no deseadas, si quedarían apretadas accidentalmente. A si pues en el teclado externo de la Hog II, la tecla **Alt** debe quedar sujetada, para que sea acepta la orden del teclado. La tecla Alt puede soltarse, una vez quedo apretada la tecla del comando, aun cuando la tecla de la orden todavía se esta sujetando. Agregando la línea “no_keyboard_ guard = 1” al archivo moreopts.txt desactivara esta protección (no presente en el Hog PC.)

Seleccionar – Choose

Botón **Choose** también tiene funciones agregadas si esta utilizado en combinación con las abajo presentadas:

Go	Step up
Pause	Step down
Flash	Activación sin ejecución
Fader	Fade (bajada) de todos los parámetros

La Biblioteca Del Fixture

La consola utiliza los archivos *fixture library* para configurar los fixtures utilizados por la consola. Estos archivos contienen tales informaciones como: numero de los canales, tipo de los canales (8 o 16 bits) y elementos desplegados.
El software contiene una biblioteca en la propia EROM que se actualiza con cada nueva versión del software. Sin embargo si usted necesita modificar los parámetros de un fixture, o agregar un nuevo proyector no incluido en el archivo ROM, entonces tendrá que escribir una nueva personalidad y cargarlo a la consola. El nombre del archivo es "**_lib.lib**".
Debajo presentamos detallada forma de hacerlo.

Escribiendo Un Fichero Del Fixture

El archivo "**_lib.lib**" contiene toda la información que la consola necesita para trabajar con los diferentes fixtures. La versión contiene comandos de un numero de varios fixtures especificados en el archivo.
Cada fixture contiene un nombre, el fabricante, ID del producto y varios parámetros. Cada parámetro comienza con el comando del parámetro; todos los comandos subsecuentes hasta el comando del próximo parámetro pertenecen a aquel parámetro. Un parámetro contiene un tipo, valor predefinido, un highlight y uno o más rangos.
Lo siguiente es un fraccionamiento de un archivo típico **_lib.lib**, y los comandos que se encuentran en él.

Versión = 0
Es necesario para que la consola reconozca el archivo como un archivo de la biblioteca. Los Shows guardados en el disco también contienen el archivo

Count =
Numero de las unidades en el archivo **_lib.lib**.

fixture =
Nombre del fixture. Este nombre queda desplegado en la ventana Output / Cue cuando usted seleccione la unidad. Por ello debe contener máximo 8 caracteres. ***No están permitidos los espacios dentro del nombre.***

manufacturer =
El único código del producto. Compruebe **www.fyingpig.com** para actualizar el listado. Si no estuviera seguro puede utilizar el 99. Esto aparecerá en el programa del fixture como User Manu.

product =
El único nombre del producto. Verifique **www.flyingpig.com** para actualizar el listado.

Ambas referencias manufacture = y product = es un único numero que entonces define el tipo del fixture, como también a su fabricante. Esto es muy útil cuando un fixture tiene mas de un modelo y el mismo fabricante.

name =
El Nombre del fixture. Debe estar entre 1 y 15 caracteres. Aparece en el listado del menu Add Fixtures, cuando usted selecciona las unidades para patchear. Si utiliza los espacios , estos contaran como los caracteres.

yoke =
La consola asumirá que el fixture es una unidad del espejo, al menos que lo indicaremos de otra manera. Si el fixture es un proyector de yugo, entonces debe añadir una línea, yoke = yes depuse de haber dado el nombre al fixture y antes de la inscripción del cualquier parámetro. La consola necesita tratar a los proyectores de yugo de manera ligeramente diferente a los fixtures de espejo, para poder apuntar el haz de luz al mismo punto a través de los dos valores separados de DMX “pan” y “tilt”.

output = dmx
Esto debe ajustarse antes de cualquier parámetro que usted puede requerir para guardar separado al patchear. Si en este caso, la intensidad necesita ser patcheada por separado de los otros parámetros, esta quedara separada después en la salida. Output = dmx solo necesita ser agregado donde usted requiere definir una división a propósito, entre los parámetros a patchear.
El ejemplo de abajo nos muestra como comenzaría el archivo, si el primer canal en el fixture es el de la intensidad.

```
output = dmx
        Parameter = intensity
        Default = 0
        Range = 0,    255%
Then
  output = dmx
          Parameter = pan
```

constant = 0
Esta línea es optativa y puede ser añadida, cuando un canal en un fixture, no tiene ninguna designación, o ha sido reservado por el fabricante para un futuro uso. Rellene la asignación del canal, para que cuando patchee todos los parámetros, queden ellos alineados correctamente con los canales. Esta permitido cualquier valor constante del DMX, entre 0 y 255.

parameter = 0
parameter = especifica el nombre del parámetro. La consola mirara en el function.txt para ver sí un parámetro de este nombre ya existe y de que tipo es. Si la mesa no tiene ninguna otra referencia sobre el parámetro, entonces acepta que es un parámetro “beam”, al menos que sé de orden explicito para uso del comando tipo “kind =”.

kind =
kind = es utilizado para definirle tipo del parámetro. Suele utilizarse cuando el parámetro no se encuentra dentro de functions.txt y tampoco es un parámetro del beam. En el caso de que tenga que informar a la consola que funnycol es un parámetro del color (por ejemplo), entonces todo lo que necesita hacer es agregar línea kind = c después de la línea parameter = funnycol. La sintaxis de ello podría ser por consiguiente: kind = i, f, c, b o x. Donde las letras representan Intensity, Focus, Colour y Beam respectivamente. Letra x es utilizada para los parámetros requeridos por usted, pero a los que no quiere, que aparezcan en los dyspleis.

default =
El valor por defecto es, en el que se sitúa el fixture después de haber recibido alimentación (después de haber sido arrancado.) Si no se registra ningún parámetro en una cue o se lo retiene en el programador, entonces cada uno de los canales permanecerá en la posición fijada como por defecto. En la mayoría de los fixtures son 50/50 para el pan y el tilt, 0 para la intensidad y valor absoluto que corresponde a la apertura de los parámetros del color y el haz de luz.

highlight =
El valor mandado a la salida después de haber sido presionado botón **High Light**. Esto puede ser anulado a través de la edición de la paleta highlight. Esto es aplicado a todos los parámetros excepto del Pan y el Tilt.

crossfade =
La trayectoria del crossfade por defecto. 0 representa trayectoria lineal. 1es un cambio instantáneo al principio. 2 es un cambio instantáneo al final. Esta es la trayectoria del crossfade que se utilizara al grabar un parámetro en una cue.

type =
Especificación del método de control y resolución.

Tipo del Canal	Descripción
htp8bit	prioridad del valor mas alto de los 8 bits
htp16bit	prioridad del valor mas alto de los 16 bits
ltp8bit	prioridad del ultimo uso de los 8 bits
ltp16bit	prioridad del ultimo uso de los 16 bits

range =
La sintaxis para el comando del rango es siguiente:

> **range =** (el valor del DMX para el rango al principio), (el valor del DMX para el rango al final), (el nombre), (el modificador)

Para los parámetros de 8 bit, los valores del DMX pueden estar entre 0 y 255. Para los parámetros de 16 bit los valores del DMX pueden estar entre 0 y 65535.
Si no existe el valor del DMX para el rango al final, entonces la consola lo entiende de manera, que solo existe el valor del rango al comienzo.

Los nombres detallados en el texto que se desplegara sobre las ruedas, cuando la rueda este dentro del especificado rango DMX, no deben de tener mas de 8 caracteres y no deben incluir los espacios. Si es utilizado el símbolo del porcentaje “%” para el nombre, entonces la consola trata el rango de manera diferente; el codificador mostrara el rango por medio del porcentaje. Por consiguiente si usted escribirá “**range =** 50, 75, %” entonces esto se mostrara en el codificador como los rangos de DMX entre 50 y 75 y aparecerá en los valores porcentuales.
Los rangos no tienen que seguir el orden que representan dentro de la especificación DMX. Así que esto le permitirá agrupar las especificaciones comunes.

Por ejemplo: range = 10, orange
range = 50, agua
range = 20, mauve

Ahora cuando usted mueve el codificador, entonces desplegara los rangos en el siguiente orden: naranja, aguamarina y verde, aunque el canal del DMX saltara del 10 al 50 y luego retrocederá al 20.

Los rangos no deben solapar.

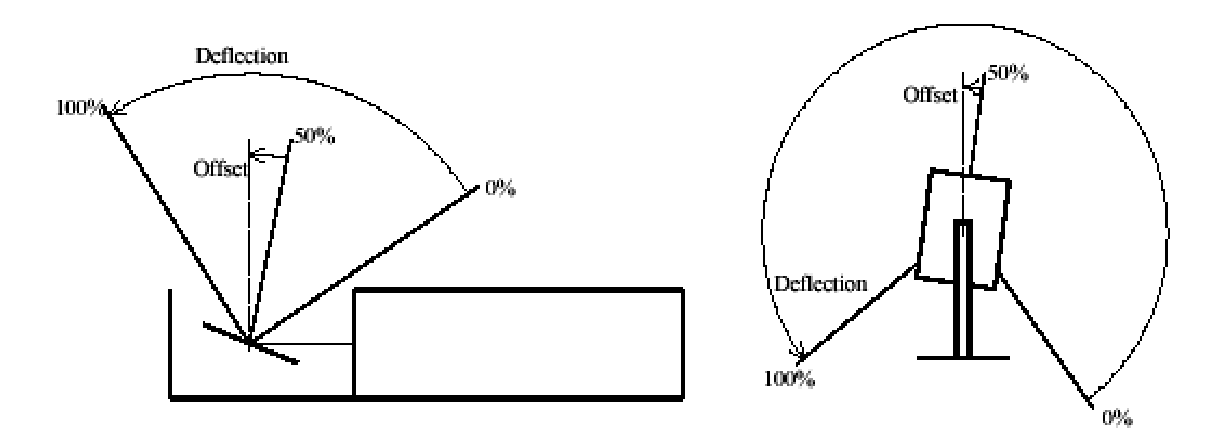
Por ejemplo: range = 0, 120, %
range = 100, a
range = 130, b

En este ejemplo, los dos primeros rangos chocan entre si, de modo que la consola no sabe si debe mostrar el valor del porcentaje o el nombre “a”.
Al escribir el archivo de la librería intenta simplificar los rangos a lo máximo. Asi en lugar de,

Range = 206, stop, noauto
Range = 210, <<slow, noauto
Range = 215, <<med, noauto
>>, centre **HAZ** Range = 207, 235,
Range = 220, <<fast, noauto
Range = 225, >>fast, noauto
Range = 230, >>med, noauto
Range = 235, >>slow, noauto

Información X Y Z – X Y Z Information

Para el correcto funcionamiento del sistema de la s coordenadas X Y Z, necesitan ser agregadas las líneas de los parámetros Pan y Tilt.



Para un funcionamiento correcto del sistema de las coordenadas, hay que añadir líneas de los parámetros Pan y Tilt. Estas líneas van entre type (el tipo) y range (el rango.)
El diagrama de abajo muestra como medir los elementos X Y Z para un funcionamiento correcto

Desviación (Deflection) del Pan y Tilt	el ángulo en el que se desplaza el haz de luz entre los valores mínimos y máximos del DMX.
Movimiento Pan (normal o invertido)	si el incremento del valor Pan mueve la cabeza del proyecto o el espejo en el sentido de las agujas del reloj, mirando desde la lámpara, la dirección del movimiento es normal o invertida
Movimiento Tilt (normal o invertido)	para los proyectores con el espejo móvil, el esquema muestra la dirección normal del movimiento; para los proyectores de yugo lo mejor hacer una prueba, para evitar equivocaciones
Desplazamiento (offset) para el Pan	los ángulos muestra el esquema.

movement = invert
Al agregar esta línea queda invertida la información del rango. Así mismo, si usted tiene un rango 0, 255, % y el valor por defecto es 0, con la línea movement = invert pondrá el valor predefinido al 255. Esto solo se utiliza para los atributos del Pan y Tilt y mezcla del color.

Auto Menus

La opción "**Auto Menus**" dentro de la ventana patch utiliza la información de las bibliotecas para compilación de las paletas, para los fixtures seleccionados. Con las características duplicadas, es importante que los nombres sean del tipo standard, para que no haya conflicto entre los fixtures de diferentes tipos. Usted no puede seleccionar los parámetros al "auto" agregando un modificador al final del nombre del rango. Noauto o centro son los modificadores. "**noauto**" es utilizada para suspender el nombre agregado a la paleta, cuando se crean automenus. "**centre**" es utilizado para centrar los rangos entremedias, por ejemplo para los colores partidos. Como el valor predefinido tendrá el centro del rango.

Nombre de archivo: Copia de Manual de usuario WHOLEHOG II vers. Castellano
Directorio: C:\Mis documentos
Plantilla: C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Plantillas\Normal.dot
Título:
Asunto:
Autor: DARIUSZ JACEK DABROWSKI
Palabras clave:
Comentarios:
Fecha de creación: 17/11/03 21:18
Cambio número: 2
Guardado el: 17/11/03 21:18
Guardado por: DARIUSZ JACEK DABROWSKI
Tiempo de edición: 3 minutos
Impreso el: 17/11/03 21:23
Última impresión completa
Número de páginas: 192
Número de palabras: 48.861 (aprox.)
Número de caracteres: 278.512 (aprox.)